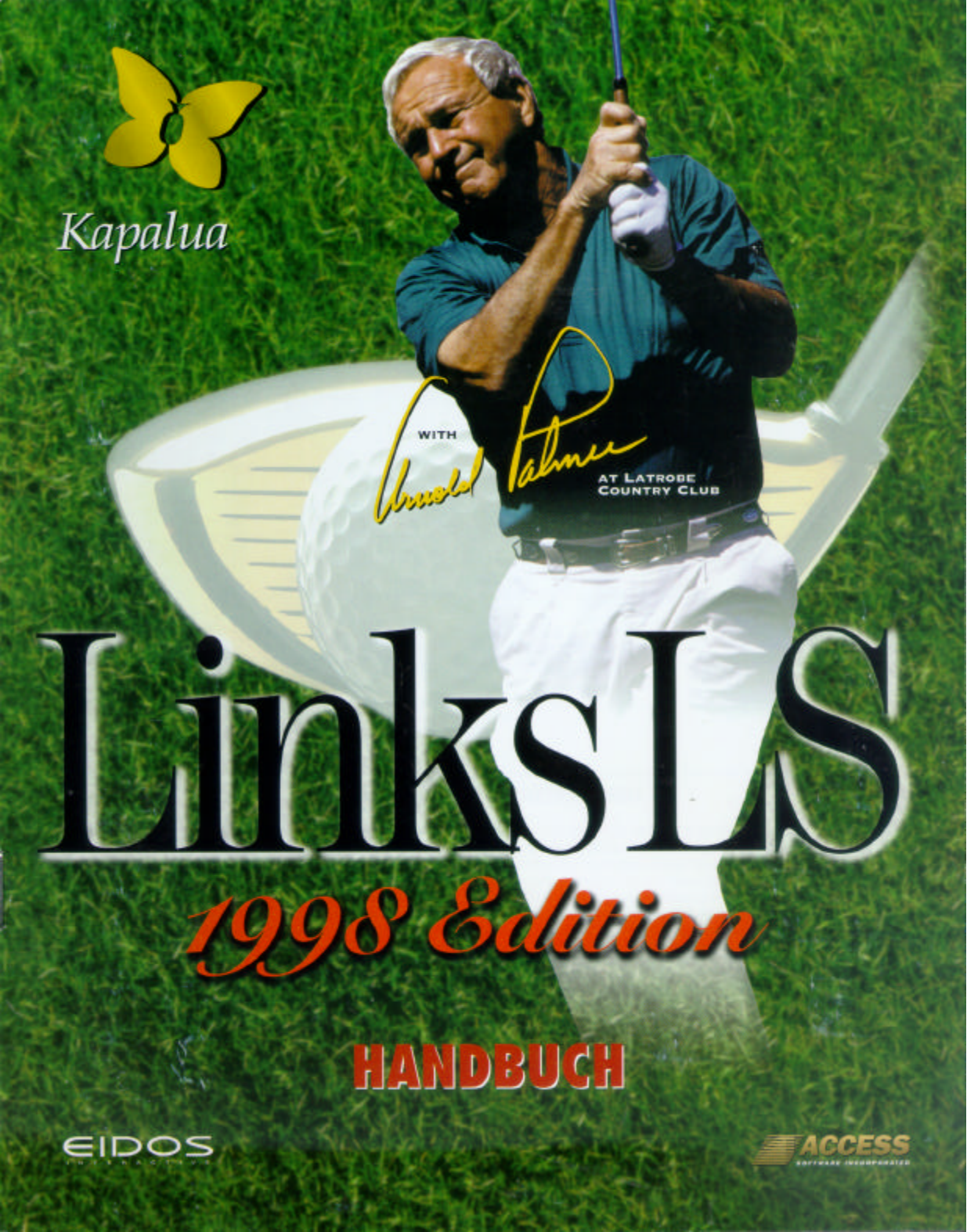

Links LS

1998 Edition

HANDBUCH

EIDOS

ACCESS

Installation der LINKS LS 1998 Edition

Installation unter Windows 95® oder Windows NT®.

Die Installation ist sehr unkompliziert. Sie müssen einfach nur die CD Nummer 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen. Der Installations-Bildschirm führt Sie dann durch den Installations-Prozeß.

1. Legen Sie die CD Nummer 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn aus irgendeinem Grund der “Autorun” (automatischer Start) nicht funktionieren sollte:
2. Klicken Sie auf den Windows-“START”-Button
3. Klicken Sie auf “AUSFÜHREN”
4. Geben Sie ein: “d:\setup” und anschließend [ENTER]. *Anmerkung: “d” sollte der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks sein.*
5. Klicken Sie auf “OK”.

Falls die Installation mißlingt, schalgen Sie im Kapitel 15, ‘Fehlerbeseitigung und technische Unterstützung’ nach.

Minimale Systemanforderungen

Computer mit Pentium 90 MHz CPU und höher, Betriebssystem Windows 95 oder Windows NT 4.0, 16MB RAM, ca. 35MB freier Platz auf Festplatte und zusätzlich etwa 30MB während des Spiels. CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit, Grafikkarte mit mindestens 1MB Videospeicher, und einer Mindestauflösung von 800x600 Punkten bei 32.000 Farben, einer 8-Bit-Soundkarte und einer Maus.

Starten von LINKS LS

Während der Installation von LINKS LS wird eine eigene Programmgruppe in Ihrem Startmenü eingerichtet. Um LINKS LS zu starten:

1. Klicken Sie auf “START” oder springen Sie zu Punkt 4, wenn Sie eine Verknüpfung für LINKS LS eingerichtet haben.
2. Wählen Sie “PROGRAMME”
3. Wählen Sie “LINKS LS”.
4. Doppelklicken Sie das “LINKS LS 98”-Icon.

Systeminformation und Geschwindigkeit

System-Info ist ein Diagnose-Utility und dient zur Feststellung verschiedener Eigenschaften Ihres Computersystems; es testet auch die Geschwindigkeit individueller Hardwarekomponenten. Wenn Sie nach dem Test eine Meldung über zu langsame

Systemleistung erhalten, schauen Sie unter ‘Optimieren der CD-ROM-Geschwindigkeit’ in Kapitel 13, unter ‘Tips und Tricks’, und unter ‘Aufrüsten der Grafikkarte’ nach.

Schnelleinstieg zum Tee (sprich: *Tii* - der Abschlagpunkt)

Der Punkt QUICKSTART erlaubt Ihnen, den Kurs schnellstmöglich zu betreten und ist hauptsächlich für altgediente LINKS - Spieler gedacht, oder für solche, die gern ins kalte Wasser springen. Obwohl die Bedienung von LINKS LS besonders einfach ist und wir zusätzlich eine neue Hilfe-Funktion eingebaut haben, empfehlen wir, das gesamte Handbuch durchzulesen. Es ist leicht verständlich und erklärt detailliert die erweiterten Möglichkeiten des Spieles.

Nachdem Sie LINKS LS gestartet haben:

1. Klicken Sie auf den “Play Golf” -Button im “Main Menu”.
2. Klicken Sie auf den “Stroke” -Button.
3. Wählen Sie den Golfkurs, auf dem Sie spielen wollen.
4. Wählen Sie den voreingestellten Spieler (John) und klicken Sie auf; “Add Player to Game” (Spieler hinzufügen).
5. Klicken Sie auf “Start”, um das Spiel zu beginnen.

   (Weitere Informationen im Kapitel: ‘Auf dem Tee’.)

Das Control Panel (Bedienfeld –weitere Informationen dazu weiter unten.)

Um das Control Panel zu aktivieren, bewegen Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand. Das Control-Panel ermöglicht Ihnen den Zugriff auf die meisten aller Spielfunktionen.

Zielen (Weitere Informationen dazu weiter unten)

1. Wenn Sie schließlich auf dem 'Tee' sind, bewegen Sie den Mauszeiger in eines der Fenster, das ein 'Zielen' erlaubt. In den Fenstern „Profil“ -und „Chat“-Window isz keine Zielaufnahme möglich.
2. Halten Sie den linken Mausknopf gedrückt - und der rot-weiß gestreifte Ziel-Marker erscheint.
3. Halten Sie die Taste weiterhin gedrückt und positionieren Sie die Basis des Markers genau an dem Punkt, wo der Ball landen soll. Wenn Sie einen geraden (Straight) Ball schlagen, wird der Ball exakt in diese Richtung fliegen. **Der Marker wird gelb, falls Sie eine unzulässige Position anvisieren.**
4. Wenn der Marker richtig steht, lassen Sie den Mausknopf los.

Der Schwung (Mehr Informationen dazu: ‘Schwung und Schlag’)

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den großen Golfball (unten in der Mitte).

2. Drücken und halten Sie den linken Mausknopf, um den Schwung zu beginnen.
3. Wenn der gelbe Balken innerhalb des Swing-Indikators die grüne Markierung (12-Uhr-Position) erreicht, lassen Sie den Mausknopf los. Eine gelbe Markierung zeigt den Punkt, an dem Sie losließen. Der Balken wird sich noch für einen Augenblick weiterbewegen, bevor sich die Richtung umkehrt.

   Wenn Sie den Mausknopf VOR der grünen Markierung am oberen Rand loslassen, hat ihr Schwung weniger Kraft, ist dafür aber kontrollierter - dies verhält sich genau umgekehrt, wenn Sie den Knopf NACH Erreichen der grünen Markierung loslassen.
4. Wenn der Balken die grüne Markierung unten (in der 6-Uhr-Position) erreicht hat, klicken Sie abermals kurz den linken Mausknopf. Eine zweite gelbe Linie markiert diesen Punkt.

   Der Moment des zweiten Klicks bestimmt, wie "gerade" Ihr Schlag sein wird. Man nennt dies "Snap" - den Drall. Wenn Sie VOR der 6-Uhr-Markierung klicken, wird der Ball ein wenig nach links driften, ein Klick NACH der 6-Uhr-Markierung bedeutet hingegen eine Rechts-Auslenkung.

Nach dem Schlag (Mehr dazu im Abschnitt: 'Optionen nach dem Schlag'.)

Nach Ihrem Schlag erscheint das "Post Shot Selection"-Panel. Um mit dem nächsten Schlag fortzufahren, klicken Sie auf "Continue". Falls Sie jedoch den Ball verschlagen haben, brauchen Sie vielleicht das "Rehit", das "Drop Ball" oder das "Mulligan"-Feature.

Bei ACCESS sind wir der Überzeugung, daß ein Golfspiel mehr als nur eine Interaktion zwischen Ihnen und Ihrer Maus sein sollte. Wir haben uns ernsthaft der Herausforderung gestellt, eine neue Golf-Erfahrung für Ihren Computer zu erschaffen; Eine, die es Ihnen erlaubt, in diesen faszinierenden Sport vollständig einzutauchen. Willkommen in unserer Welt - der Welt von LINKS LS 1998 Edition!

Einführung in Links LS

Die neue Welt der LINKS LS 1998 Edition

Wer die vorherigen Versionen von LINKS LS kannte, wird in der 98er Edition folgende neue Features kennenlernen:

- Neue Spielvarianten "Scramble" und "Alternate Shot". In der LINKS LS 1998 Edition kommen diese beiden hinzu. Mit nunmehr sechs Varianten finden nun auch weniger verbreitete Spielarten volle Beachtung.
- Spiel im Internet über TCP/IP. Sie können nicht nur im eigenen Netzwerk spielen, sondern sogar im weltumspannenden Internet! Über DirectX können Sie jetzt mit Ihrem Nachbarn oder gleichzeitig mit jemandem in Katmandu spielen, ganz wie Sie wollen. Bis zu acht Stationen können sich zum gemeinsamen Spiel zusammenschließen.

- Schnelles, ‘vorausschauendes’ Rendering. Wenn Ihnen die Zeit zum Neuaufbau der Bilddarstellung zwischen zwei Schlägen zu lange dauerte, werden Sie sich besonders über dieses Feature freuen.Während der sich Ball des vorangegangenen Schlags noch im Flug befindet, wird der nächste bereits berechnet. Bessere Zeiten für Leute mit schnellen Computern und wenig Geduld!
- Offline-Turnierspiele. Sie können jetzt gegen Ihre Freunde oder auch Computergegner in Turnieren antreten. Suchen Sie eine größere Herausforderungen, als Ihre Freunde Ihnen bieten können? Bitte sehr!
- Zwei neue Golfer. Access Software hat sein Engagement bezüglich LINKS LS verstärkt und präsentiert zwei vollständig neu animierte Sequenzen von Golfern.
- Voll kompatibel zu Windows 95 und Windows NT. LINKS LS ist jetzt eine vollständige 32-Bit-Windows Native-Applikation. Keine Nervereien mehr mit Sound- und Videotreibern, Juchei!
- ‘Intelligente Kameras’. Es gibt jetzt sechs neue ‘intelligente’ Kameratypen in LINKS LS. Sie können den Golfer, den Pin oder die Landung Ihres Balls verfolgen. Sie können bis zu acht Kameras gleichzeitig in Betrieb nehmen. Sie können wie nie zuvor am Spielgeschehen teilhaben.
- Hauptansicht in einem Fenster. Wenn Sie bevorzugt mit viele Kameras arbeiten möchten, werden Sie dieses Feature schätzen. Wenn Ihre Bildschirmauflösung bei 1024x768 Pixeln und mehr liegt, können Sie die Hauptansicht in ein untenliegendes Fenster setzen und die Kameras 'drum-herum' anordnen. So können Sie Ihre Hauptansicht schnell und unzerstückelt nach vorne setzen und die Kameras ausblenden.
- Originalgetreue (digitalisierte) Zählkarten. Wenn Sie jetzt die Zählkarte ausdrucken, erhalten Sie fortwährend die originalgetreuen Karten, genau im Stil des jeweiligen, realen Golfplatzes.
- Andere Golfer im Blickfeld. Wir sind unserem Engagement bezüglich höchst realitätsnahem Spiel noch ein weiteres Stück nähergekommen. Jetzt haben Sie sogar die anderen Golfer im Blickfeld, die mit Ihnen spielen.
- Animation der Umgebung. Um der unvergleichlichen Realitätsnähe von LINKS LS 98 Edition erheblich zu optimieren, haben wir animierte Umgebungselemente eingebracht, z.B. flatternde Fähnchen im Wind. Erschrecken Sie nicht, wenn auf einmal ein Flugzeug vorüberfliegt!
- Reflektionen im Wasser. In der Nähe einer Wasserschikane wird Sie das schillernde, Lichtschauspiel durch Reflektion des Terrains, der umliegenden Bäume und der Wolken überraschen!

Für Benutzer der früheren Versionen LINKS PRO CD oder LINKS 386 ergeben sich mit den Ergänzungen von LINKS LS folgende neue Features.

- Unbegrenzte Bildschirmauflösungen und bis zu 16,7 Millionen Farben

Dies bedeutet, daß LINKS LS auch die besten Monitore nutzen kann: Es unterstützt 800x600, 1024x768, 1280x1024 und 1600x1200 Bildpunkte - und sogar noch mehr, falls Sie genügend Video-RAM und einen Multiscan-Monitor besitzen. Bis zu 16,7

Millionen Farben ermöglichen die beste fotorealistische Bildqualität, die mit der heutigen Technologie machbar ist. LINKS LS unterstützt Farbtiefen von 15 Bit (mehr als 32.000 Farben), 16 Bit (mehr als 64.000 Farben), und 24/32 Bit (mit mehr als 16,7 Millionen Farben). Eine in dieser Hinsicht so leistungsfähige Software finden Sie wahrscheinlich nicht alle Tage!

- Neue Technologien für Ballistik und Landschafts-Berechnung

Dies verleiht LINKS LS einen bisher unerreichten Realismus. Wie schon in LINKS 386 wird nicht nur der einzelne Lochkurs gerendert, sondern die komplette Golfanlage. Neue Bezier-Kurven dienen zur Berechnung des Untergrundes und der Bodenbeschaffenheit - vom Gras über Nebel bis hin zu dynamischen Schatten - so echt, daß Sie fast glauben, das feuchte Gras spüren zu können! LINKS LS verfügt über eine der realistischsten Berechnungsmethoden für den Ballflug, die es bisher gibt. Unsere Software-Ingenieure haben die Dynamik des fliegenden und rollenden Balles so genau wie möglich nachvollzogen. Verzögern Sie Ihren Drive wie ein Profi oder beobachten Sie den Flug des hoch angeschnittenen Balles, und wie er letztlich doch noch auf dem Grün landet!

- **Neue Spielvarianten beinhalten jetzt auch "Match Play", "Best Ball", "Skins", "Scramble" und "Alternate Shot".** Wenn es Sie das normale "Stroke Play" langweilt - probieren Sie doch einmal, das Preisgeld im neuen "Skins"-Spiel zu ergattern! Sie können auch zu "Match Play", "Best Ball", "Scramble" und "Alternate Shots" antreten.

- **Modem/Netzwerk-Spiel.** Mit der Modem/Netzwerk-Option können bis zu acht Spieler an einem einzelnen Spiel teilnehmen (zwei Rechner zu je vier Spielern). Mit der Modem-Option können Sie jederzeit eine Partie mit einem Freund spielen - egal, ob es draußen regnet oder schneit.
- **Naturgetreuer, positionsbezogener 16-Bit-3D "Surround"-Stereo-Sound plus Sound Library Editor.** Soundeffekte wie Wellenrauschen, Vogelzwitschern oder sogar Hundegebell sind nicht einfach nur da, - sie erlauben auch eine räumliche Zuordnung! Je nach dem, wie Sie sich bewegen, werden diese Sounds lauter oder leiser, oder bewegen sich realistisch innerhalb des Stereo-Panoramas. Der "Sound Library Editor" erlaubt Ihnen, jedes Standard-Wave-File (.WAV) beliebig einzubinden, so daß Sie jederzeit Ihre Lieblings-Kommentare oder Sounds hören können.

- Hypertext Hilfe-System - Unser neues Hilfe-System ist stets nur einen Mausklick von Ihnen entfernt und hilft Ihnen in jeder kritischen Situation weiter.

- 72 meisterliche Golflöcher! - Drei traumhaft schöne Kurse auf Hawaii wurden ausgewählt, um LINKS LS als führend bei den Freizeit-Golfplätzen vorzustellen: "The Plantation", "Bay" und "Village" in Kapalua auf der Insel Maui. Neben Kapalua komplettiert sich das Spiel mit dem Latrobe Country Club, Arnold Palmers Heimat-Kurs in Pennsylvania, und bietet Ihnen eine Gesamtzahl von 72 spielbaren Löchern.

- Add-On-Kurse für LINKS LS - Ein mächtiges Feature von LINKS LS besteht darin, daß Sie nachträglich neue Meisterschafts-Kurse einbinden können. Folgende Add-On's wird es geben:

- Die *Tour-Player*-Serie - Verschiedene Profis auf ihren Heimat-Golf-Kursen, sozusagen "zum Anfassen". Arnold Palmer ist der erste davon.
- Die *Resort-Serie* - Golf-Freizeit-Erholungsorte ähnlich wie Kapalua. Diese Kurse beinhalten ein VR-Clubhaus und Video-Präsentationen interessanter Sehenswürdigkeiten.
- Die *Celebrity-Player*-Serie - Golfer-Animationen, Kommentare und Videos von bekannten Persönlichkeiten.

Achten Sie auf diese neuen LINKS LS Add-On's!

- Erkunden Sie Virtual-Reality 3D-Umgebungen! Unsere neuen Virtual-Reality 3D-Touren erlauben Ihnen, sich frei in der 3D-Umgebung von Kapalua oder Arnie's Büro bzw. Werkstatt zu bewegen. Spazieren Sie durch die opulenten Hallen des Plantation-Klubhauses. Erforschen Sie die Werkzeuge, die hinter der Legende von Arnies Werkstatt stehen! Schlendern Sie an der "Victory Wall" entlang, wo sich die Portraits der Gewinner reihen, die an der 'Lincoln Mercury Kapalua' teilnahmen. Entdecken Sie Fakten und Geschichten, die hinter mehr als 150 interessanten Orten stecken!

- Sechs Golfspieler einschließlich Arnold Palmer - Jeder davon mit seinen speziellen Reaktionen auf gute und schlechte Schläge. Die Golfspieler-Animationen umfassen Arnold Palmer, zwei Damen und drei Herren. Jeder von ihnen zeigt seine persönlichen, vielfältigen Reaktionen auf gute und schlechte Schläge. Das Timing des Golfers und der "Swing-Indicator" sind nun voneinander unabhängig, so daß Sie die Schlag-Animation in Full-Motion-Videoqualität mitverfolgen können - mit bis zu 30 fps (Bilder pro Sekunde).

- Erleben Sie Golf wie nie zuvor - in mehreren unterschiedlichen Kamerafenstern. Sie können bis zu acht Kamerafenster selbst wählen, in der Größe einstellen und die zugehörige Position bestimmen: Golfer, Pin, Landung des Balls von vorne, von hinten, das Grün, beim Putten, in der Seitenansicht, der Profilansicht, von oben oder im "Chat-View" (Netzwerk/Modem-Spiel). Die meisten Kameras verfügen über "Intelligenz" und verfolgen einen Schlag selbständig.

- Unterstützung aller bisherigen SVGA LINKS Championship-Kurse. Sämtliche Ihrer SVGA LINKS Championship-Kurse sind bereits im neuen LINKS LS Kurs-Format vorkonvertiert und befinden sich auf der CD Nummer 1. Schlagen Sie bitte unter 'Einbindung der Links 386-Kurse' nach).

- Überfliegen der Löcher und Video-Sequenzen in Fenstern bis zu 640x480. Unser neues Video-Playback-System bringt Sie hautnah zu Arnie, wie auch zu den

wunderschönen Golfkursen von Kapalua. Unsere “fliegende Kamera” fing die Kurse noch nie schöner und größer ein!

Die Menü-Bildschirme und Dialog-Boxen von LINKS LS helfen Ihnen dabei, sich durch das Spiel zu bewegen. Wir haben LINKS LS mit einem dynamischen Menü-System ausgestattet, so daß auch neue Buttons im Hauptmenü oder in verwandten Untermenüs erscheinen können. Sobald Sie neue Zusatzfunktionen zu LINKS LS installieren, werden diese Buttons automatisch erscheinen.

Hier eine Beschreibung der im Hauptmenü sowie in den Untermenüs oder Dialog-Boxen aufgeführten Punkte:

Zurechtfinden in Links LS

Main Menu (Das Hauptmenü)

Play Golf (Ein Golfspiel beginnen)

Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Spiel zu beginnen. Das Menü zum Golfspiel erscheint, und bietet Ihnen vier Spielformen und das Übungs-(Practice-) Feature an. Weitere Informationen zu den ‘Spiel-Varianten’ weiter unten.

Players (Spieler)

Klicken Sie auf diesen Button, um Spieler zu kreieren oder zu verändern.

Weitere Informationen zum ‘Kreieren und Verändern von Spielern’ in Kapitel 7.

Options (Optionen)

Klicken Sie auf diesen Button, um auf den Bildschirm “Optionen” von LINKS LS zu gelangen. Sie können von diesem Bildschirm aus die Spieloptionen, das System-Setup und Weiteres verändern.

Mehr Information zur ‘Auswahl der Optionen’ in Kapitel 8.

Add-On’s installieren

Add-On’s sind zusätzlich enthältliche Golfplätze, VR-Touren oder weitere Ergänzungen, die Sie später zu LINKS LS nachkaufen können. Um eines davon zu installieren, klicken Sie auf den Add-on Button. Sie werden aufgefordert, die CD mit den neuen LINKS LS Zusatzfunktionen ins Laufwerk einzulegen. Die Add-On’s, die wir in Planung haben, enthalten folgendes:

- LINKS LS Championship Courses: Hier setzen wir die Tradition fort, einige der schönsten und herausfordernsten Golfplätze der Welt auf Ihren PC zu bringen.

- Tour-Players-Serie: Hier führen wir Ihnen das “Look&Feel” der Heimat-Kurse verschiedener bekannter Persönlichkeiten des Golfsports vor. Und nicht nur das, die Spieler selbst sind auch dabei, mit all Ihren Gesichtsausdrücken und Gesten. Bereits dabei sind: Der legendäre Arnold Palmer und Davis Love III.; Weitere werden folgen.
- Resort-Serie: Dies sind die wunderschönen Plätze verschiedenster Ferien- und Erholungsgebiete; Golfkurse, die ähnlich wie Kapalua sind. Die Resort-Serie beinhaltet VR-Touren durch das jeweilige Clubhaus und Video-Aufzeichnungen der interessantesten Orte innerhalb des Clubgeländes.
- Celebrity-Player-Serie: Diese Serie umfaßt weitere Golfer-Animationen, wav.-Dateien mit Kommentaren und Videos bekannter Persönlichkeiten.

Um ein Add-On zu installieren:

1. Wählen Sie “Install Add-Ons” aus dem “Main Menu” (Haupt Menü)
2. Wählen Sie den Buchstaben des CD-Laufwerkes, von dem aus Sie installieren wollen. Das Spiel überprüft dann die CD und zeigt alle Kurse, Golfer-Animationen oder Touren an, die es dort findet.
3. Wählen Sie eines davon aus, indem Sie darauf klicken.
4. Klicken Sie auf “Install”:

Online (Online spielen im Netzwerk)

Klicken Sie diesen Button an, um Ihr Modem oder Netzwerkverbindungen einzurichten. Weitere Informationen zu ‘Online’ im entsprechenden Kapitel.

Tournament (Turnier)

Klicken Sie auf diesen Button, um ein Turnier einzurichten und zu verwalten. Weitere Informationen zu Turnieren (Tournament), in Kapitel 4.

Butterfly-Button der 1998 Edition (Der Button mit dem Schmetterling)

Mit einem Klick auf den Schmetterling in der oberen rechten Ecke wird der Informationsbildschirm (“About LINKS LS”) sichtbar. Hier können Sie nachlesen, wer an der Produktion dieses Spieles beteiligt war.

Reround-Button (Spiel von vorn beginnen)

Beim Anklicken dieses Buttons wird ein neues Spiel mit genau den gleichen Spielern und den selben Einstellungen (Settings), wie beim vorangegangenen Spiel gestartet.

Resume-Button (Spielstand laden)

Sobald Sie diesen Button anklicken, können Sie ein abgespeichertes Spiel fortsetzen.

Help (F1)- Button (Hilfe)

Das Anklicken dieses Buttons bringt Sie in das Hilfe-System (Help). Hier bekommen Sie Informationen über das Haupt-Menü, Sie können sich aber auch Zugang zu allen anderen Informationen im Hilfe-System verschaffen.

Exit -Button (Spiel beenden)

Wenn Sie LINKS LS beenden wollen, klicken Sie auf Exit.

Nachdem Sie sich für eine Spielvariante - und auch für die teilnehmenden Spieler, den Golfplatz, die zu spielenden Löcher, die Spieloptionen und die Platzverhältnisse entschieden haben - können Sie loslegen. Wenn Sie auf dem Tee (dem Abschlagpunkt) ankommen sind, sehen Sie das “Main View”-Fenster - die Hauptansicht. Hier liegt der Fairway, das Grün und das Loch vor Ihnen und warten auf Ihren Schlag.

Informationen zum Spielverlauf (Game Play Information)

Die genauen Angaben zum Kurs, zu den Spielern und den Schlag- und Platzbedingungen erscheinen auf der linken Bildschirmseite. Im Einzelnen werden sie nun hier beschrieben:

Informationen zum Golfplatz (Course Information)

Angaben über den Golfplatz finden Sie in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Hier ist der Name des Golfplatzes, die aktuelle Lochnummer, die Par-Schlagzahl und die Entfernung zum Loch in Yards angegeben. Dieser Wert wird aus der direkten Entfernung vom Abschlagspunkt (Tee) zum Flaggenstock (Pin) errechnet, und erscheint auf der *Zählkarte*.

Informationen zu den Spielern (Player Information)

Diese Daten finden Sie direkt unterhalb der Platzinformationen. Klicken Sie auf das X neben dem Spieler, um zwischen der Anzeige des aktuellen Golfers und aller Golfer umzuschalten. Ein Golfballsymbol markiert den Spieler, der an der Reihe ist. Der Name des Spielers wird mit folgenden Informationen angezeigt:

Vergleich mit Par - Diese Anzeige macht deutlich, wie viele Schläge der aktuelle Spieler im Vergleich mit den als “Par” angegebenen Schlägen benötigt hat. (Par ist, wie Sie sicher wissen, die Schlagzahl, mit ein Spieler den Ball normalerweise einlochen 'sollte'). Dies wird am Ende jeden Loches errechnet. Außer bei “Stroke Play” können hier in anderen Spiel-Varianten Informationen über das Teamspiel enthalten sein.

Anzahl der Schläge (Shot Number) – Die Nummer des aktuell ausgeführten Schlages.

Geländehöhen- und Entfernungsanzeige

Die Ball/Pin-Anzeige erscheint unten auf der linken Seite des Bildschirms. Sie ist immer auf dem Bildschirm zu sehen und zeigt die Entferung und die unterschiedlichen Geländehöhen vom Ball bis zum Pin. Wenn Sie mit der linken Maustaste den Ziel-Marker auf den Bildschirm holen, erscheint eine zweite Anzeige, welche die Entfernungen: vom Ball zum Ziel-Marker, und von dort zum Loch anzeigt. Die Unterschiede der Geländehöhen vom Ball zum Ziel-Marker und von dort zum Loch werden ebenfalls angezeigt.

Anzeige der Bodenneigung

Dieses Display zeigt die Steigung oder Bodenneigung an, auf der Ihr Ball liegt. Zwei Pfeile zeigen die Richtung und Steilheit des Gefälles an. Informationen zum Ausrichten des Schlages auf unebenem Untergrund befinden sich weiter unten.

Anzeige der Ball-Lage und des Windes

Darüber können Sie sich in der linken unteren Ecke des Bildschirms informieren. Im linken Kästchen zeigt ein Windkompaß mit Pfeil die Richtung des Windes an und eine Balkenanzeige im Vordergrund, bezeichnet die Windstärke in Relation zum Golfer. Das andere Kästchen zeigt die augenblickliche Lage des Balls an; ob er z.B. auf dem Grün, in tiefem Gras oder auf Sand liegt.

Der 'Swing-Indikator'

Der Swing-Indikator besteht aus einem Golfball und einer Meßanzeige, die ihn teilweise umschließt. Eine kleine Zahl auf dem Ball zeigt den aktuell gewählten Golfschläger an. Mit einem Klick auf den Golfball beginnen Sie mit dem Schlag.

Das Control-Panel (Bedienfeld)

Sie können sich das Control-Panel herbeiholen, wenn Sie den Mauszeiger an den untersten Rand des Bildschirms bewegen. Das Panel erstreckt sich über den ganzen unteren Rand des Bildschirms, enthält Anzeigen, Buttons und Menüs. Es ermöglicht den Zugriff auf viele Optionen, die für Ihr Spiel wichtig sind. Sobald Sie mit der Maus auf eines der Symbole zeigen, erscheint ein kleines Label. Zum Beispiel zeigen die Labels der Schlägerauswahl die durchschnittliche Schlagweite des Schlägers an. Die folgende Aufzählung ist in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.

Klicken Sie:	**Um folgendes zu bewirken:**
Apply	Übernimmt die aktuelle Einstellung der Blickrichtung und baut den Bildschirm neu auf.
Auto Mulligan	Schlag nochmal ausführen. (Nur wählbar bei einer Übungssession).
Clubs	Eine Auswahl von Schlägern, die für den aktuellen Spieler in Frage

kommen.

Configure Cameras Hiermit wird das ‘Camera’ -Menü aktiviert.

Degrees	Die Gradzahl, mit der ein eingestellter Blickwinkel von der tatsächlichen Richtung des Pins abweicht.
Drop Ball	Bringt die Option "Ball fallen lassen" auf den Bildschirm.
Help	Ruft die Hilfe-Funktion auf.
Menu	Hier können Sie: Das aktuelle Spiel speichern (Save), beenden (End Current Game), Spieler hinzufügen oder entfernen (Add/Remove Players), das Spiel- oder das Golfplatz-Setting verändern (Change Game/Course Settings).
Profile View	Öffnet eine Ansicht im Profil, welche die Lage des Balls bis zum Pin in der Seitenansicht zeigt.
Rotate Left	Blickrichtung nach links drehen (Feinabstimmung).
Rotate Right	Blickrichtung nach rechts drehen (Feinabstimmung).
Rotate to Marker	Die Blickrichtung wird auf den Zielmarker ausgerichtet.
Rotate to Pin	Die Blickrichtung wird auf das Loch (die Zielfahne) ausgerichtet.
Rotate Window	Hier läßt sich die Blickrichtung des Spielers mit der Maus frei verändern.
Score Card	Zeigt die Zählkarte.
Shot Setup	Ruft das Menü für die Einstellung des Schlages auf.
Skip Player	Überspringt den Spieler, der gerade an der Reihe ist, und wechselt zum Nächsten.
Spot Pin	Stellt die Position des Loches dar - die Flagge bewegt sich auf den Ball zu und wieder zurück.
Take Gimmie	Wenn Sie den allzu leichten, letzten Schlag ins Loch erst gar nicht ausführen wollen.
Toggle Grid	Blendet das Gitter-Raster ein oder aus, um Bodenneigungen zu verdeutlichen.
Toggle Tracers	Schaltet eine Ball-Spur während des Flugs ein oder aus.
View FlyBy	Zeigt das aktuelle Loch in einem Vorbeiflug aus der Vogelperspektive.

Arten des Schwungs:

Draw	Lenkt den Ball leicht nach links
Straight Swing	Ein voller, gerader Schwung
Fade	Lenkt den Ball leicht nach rechts
User Setup 1	Hiermit können Sie einen Schlagtyp aktivieren, den Sie sich im Shot-Setup zurechtgelegt haben.

User Setup 2	Wie zuvor, Schlagtyp Nummer 2.
Chip Swing	Wird gewöhnlich nahe am Grün gespielt, weil der Schwung kürzer und kontrollierter ist.
Step Back	Zurücktreten vom Ball oder sich dem Ball nähern
Top View	Zeigt die Ansicht vom Abschlagpunkt bis zum nächsten Loch aus der Vogelperspektive.

Beschreibung der Steuerungsfunktionen

Ball Tracer (Ballspur)

Wählen Sie diese Option, um eine Art Leuchtspur des Balls im Flug zu sehen. Sobald der Ball abgeschlagen ist, sind Golfball-Abbildungen entlang der Fluglinie zu sehen. So können Sie die Fluglinie des Balls erkennen. Die Markierungen bleiben für alle Spieler solange aktiv, bis sie wieder aufgehoben werden.

Configure Cameras (Einstellung der Kameras)

Mit LINKS LS haben Sie die Möglichkeit, Kameras an unterschiedlichen Positionen einzurichten. So können Sie Ihre Schläge beobachten, oder den Golfplatz aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Der Hauptbildschirm (Main View) ist immer aktiv, dort findet ja die “Action” statt. Weitere Informationen dazu finden Sie in Kapitel 8, hier erfahren Sie auch, wie Sie die Größe des Hauptbildschirms ändern können. Sie können bis zu acht zusätzliche Kameraansichten öffnen. Jedes zusätzliche Fenster kann in der Größe verstellt werden, indem Sie es an der rechten unteren Ecke (dem kleinen gestreiften Dreieck) mit der Maus packen und “verziehen”. Sie können die Fenster auf Ihrem Bildschirm verschieben (durch Anklicken in der Titelleiste, Festhalten und Ziehen). An bestimmten Stellen jedoch dürfen die Fenster nicht positioniert sein, etwa über dem Golfer oder dem Swing-Indikator. Ein roter Kasten erscheint in diesem Fall als Signal. Die Kamerafenster können geschlossen werden, indem Sie den X-Button in der oberen rechten Ecke des Fensters anklicken.

Für weitere Information zu den Kameras sehen Sie bitte im Kapitel 12 unter: ‘Kameras’ nach.

Club Selection (Wahl des Schlägers)

Die Schläger sind in die Kategorien der Holz- (Wood), Eisen- (Iron) und Keilschläger (Wedges) unterteilt, dazu kommt noch der “Putter”. Um einen davon auszuwählen, klicken Sie ganz einfach im Control Panel auf den Schläger Ihrer Wahl. Er wird dann auch auf dem großen Access-Golfball unten in der Mitte angezeigt. Wenn Sie im Control Panel mit der Maus auf einen Schläger zeigen, wird die durchschnittliche Reichweite dieses Schlägers eingeblendet.

Drop Ball (Ball fallen lassen)

Wenn Sie “Drop Ball” auf dem Control Panel wählen, können Sie den Ball, z.B. wenn er auf einem ungünstigen Untergrund liegt, woanders “fallenlassen”. Haben Sie sich

dazu entschieden, den Ball fallen zu lassen, zeigt Ihnen das “Drop Menü” folgende Optionen:

Redraw New Location - Der Bildschirm wird neu aufgebaut. Bevor Sie hierauf klicken, wählen Sie bitte durch Zeigen und Klicken im Hauptbildschirm das Gebiet aus, das neu gezeichnet werden soll. Es erscheint eine weiße Markierung, die den von Ihnen gewählten Bereich umschließt. Durch Druck auf den Button oder die rechte Maustaste wird der Bereich dann neu aufgebaut.

Return To Original Position - Bringt den Ball zur ursprünglichen Position zurück, bevor Sie ihn bewegten.

Backup 50 Feet - Der Ball wird 50 Fuß hinter die ursprüngliche Position gebracht.

Hit from here - Die augenblickliche Position der weißen Markierung wird akzeptiert, das Spiel kann weitergehen.

Rotate - Sehen Sie bei ‘Blickwinkel verändern’ nach

Flybys (Vorbeiflüge)

Dieses beeindruckende Feature zeigt Ihnen das Loch aus einer ganz anderen Perspektive - nämlich im Vorbeiflug, wie aus einem Hubschrauber. Die Wahl eines Flybys ist nur mit LINKS LS-Kursen möglich, die von CD-ROM stammen. (Originalspiel oder Add-On’s). Sind Sie auf dem Kurs, egal ob im Übungs- oder Spiel-Modus, können Sie eines der Flybys starten. Um das Flyby-Fenster zu aktivieren, klicken Sie auf den Flyby-Button links unten im Control Panel. Das Flyby-Menü besitzt Steuertasten wie ein Videorecorder, Sie können anhalten, vor- und zurückspulen und wieder starten. Die Bildschirmgröße beträgt wahlweise 320x240 oder 640x480 Punkte. Sie können mit dem “Size”-Button die Größe umschalten. Wann immer “1x” angezeigt wird, bringt Sie ein Mausklick in den 320x240-Modus. Umgekehrt gelangen Sie mit einem Klick auf “2x” in den 640x480-Modus. Wenn Sie die Auflösung ändern, beginnt der Vorbeiflug von vorne.

Anmerkung: Wenn Sie die Größe eines Videofensters verändern, gilt diese Veränderung für alle folgenden Videos - so lange, bis Sie dies wieder rückgängig machen.

Gimmie

Mit dieser Option können Sie einen “Gimmie” in Anspruch nehmen. Dies geht aber nur dann, wenn diese Möglichkeit für das laufende Spiel vorgesehen war, auch darf Ihr Ball nicht mehr als zwei Fuß vom Pin entfernt sein. **Wenn Sie während einer Runde einen Gimmie nehmen, können Sie sich die Punktzahl dieser Runde aber später nicht mehr als gültige Punktzahl “bestätigen” (verify) lassen!**

Grid (Gitternetz)

Dieser Button blendet das Gitterraster (Grid) ein, auch wenn ein Spieler in seinem persönlichen Setting das Grid nicht gewählt hat. Es bleibt so lange aktiv, bis Sie erneut den “Toggle Grid”- oder den “Rotate” -Button anklicken.

Menu (Menü)

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint eine Dialog-Box mit den folgenden Optionen:

Save Game (Spiel speichern) - Diese Option speichert den augenblicklichen Stand Ihres Spieles.

End Game (Spiel beenden)- Mit dieser Option beenden Sie das laufende Spiel ohne es zu speichern. Sie kommen zurück ins “Main Menu”.

Add Player Hiermit können Sie einen neuen Spieler dem laufenden Spiel hinzufügen.

Remove Player Einen Spieler aus dem laufenden Spiel nehmen.

Game Settings (Spieloptionen) Dies zeigt eine Optionsbox, über die Sie einige der Darstellungsmöglichkeiten verändern können, wie zum Beispiel die Größe des Balls, des Control Panels und dergleichen.

Course Settings (Kurs-Einstellungen) Zeigt eine Optionsbox, über die Sie die Darstellungen des Kurses verändern können. Zum Beispiel die Darstellung von Details, die Art des Schattens und dergleichen mehr.

Sound Volume Erlaubt Ihnen, die Sound-Lautstärke während des Spiels zu verändern.

Exit LINKS LS Beendet das laufende Spiel und kehrt zu Windows zurück. Davor wird das laufende Spiel unter dem Namen “LASTGAME” gespeichert.

Profile View (Seitenansicht)

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint ein bewegliches Fenster, das Ihnen das aktuelle Loch im Schnitt zeigt. In der Grafik sind die Bodenerhöhungen zwischen Ball und Pin angegeben. Ist dieses Fenster geöffnet, können Sie keine anderen Funktionen ausführen. Um es zu schließen, klicken Sie auf OK.

Hinweis: Wenn Sie gerne ein Profilfenster dauerhaft auf dem Bildschirm hätten, schauen Sie bitte unter ‘Kameras’ nach.

Rotating the view (Blickwinkel einstellen)

Gelegentlich ist der Blickwinkel, den der Computer automatisch einstellt, nicht der gewünschte. Mit LINKS LS können Sie die Blickrichtung, in die der Golfer schaut, frei bestimmen. Das kann auch dabei hilfreich sein, über ein die Sicht versperrendes Hindernis hinweg zu schauen. Sie können dieses Feature natürlich auch verwenden, um einen Blick auf die Landschaft zu werfen. So können Sie den Blickwinkel des Hauptbildschirms verändern:

1. Klicken Sie den Button "Click To Rotate" an und halten Sie ihn fest; es ist der große runde Button, ganz links auf dem Control Panel.
2. Sie können Ihren Blickwinkel verändern, indem Sie mit gedrückt gehaltener Maus

auf dem "Click To Rotate"-Button im Kreis herumfahren. Sobald Sie den Blickwinkel verändert haben, wird Ihnen der Winkelanzeiger unterhalb des Apply Buttons, die neue Lage in Grad angeben.

3. Ist der Blickwinkel Ihren Wünschen entsprechend, lassen Sie den Mausknopf einfach wieder los.

Für die Feinabstimmung des Blickwinkels können Sie auf den rechten oder linken Pfeil unterhalb des Apply-Buttons klicken.

4. Haben Sie die Blickrichtung nach Ihren Wünschen verändert, klicken Sie auf ‘Apply’ (Übernehmen). Dann wird das Bild neu aufgebaut und Ihr Blickwinkel übernommen.

Rotate To Marker - (Dem Ziel-Marker zuwenden) Hiermit richtet sich Ihr Blickwinkel entsprechend dem Zielmarker aus. Wenn Sie diesen Button anklicken, ohne vorher den Zielmarker gesetzt zu haben (linke Maustaste), passiert gar nichts.

Rotate To Pin - (Dem Loch zuwenden) Dieser Button richtet Ihren Blickwinkel auf das Loch (bzw. den Pin) aus. Ist das bereits passiert, und Sie drücken den "Rotate To Pin" -Button nochmals, wird natürlich ebenfalls nichts passieren.

Score Card (Zählkarte)

Auf der Score Card sehen Sie verschiedene Informationen wie zum Beispiel: Die Namen der Spieler, ihre Fähigkeiten, ihren Zählstand im Verhältnis zum Par, ihre Schläge an jedem Loch und ähnliches. Neu in der 98er-Edition ist die Möglichkeit, digitalisierte Zählkarten auszudrucken.

Hinweis: Für die “Skins”-Variante gibt es eine besondere Zählkarte.

Shot Setup (Feineinstellung des Schlages)

LINKS LS erlaubt Ihnen, zwei bestimmte Schlagvarianten für jeden Schläger einzurichten. Durch das genaue Justieren der Körperhaltung (Stance), der Ballposition, des Schwungwinkels (Swing Plane) und des Winkels der Schlagfläche, können Sie z.B. die Steilheit des Ballfluges beeinflussen oder Sie verändern seinen Drall - zu einem kräftigen “Hook” oder “Slice”. Wenn Sie den “Shot Setup”-Button klicken, erscheint das "Advanced Shot Setup" -Panel. Genauere Information dazu auch unter: ‘Shot Setup’.

Skip Player (Einen Spieler überspringen)

Wenn Sie den "Skip Player" Button anklicken, wird der Spieler übersprungen, der gerade an der Reihe ist. Dann kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe.

Spot Pin (Den Pin einblenden)

Gelegentlich ist der Pin nicht sichtbar, weil er verdeckt oder zu weit entfernt ist.

LINKS LS bietet die Möglichkeit, den Pin dennoch zeitweise sichtbar zu machen, so daß Sie Ihren Schlag genau einrichten können. Um den Pin eingeblendet zu bekommen, klicken Sie auf den "Spot Pin" -Button. Dann wird der Pin nach vorne gezoomt. Nach einer kurzen Pause kehrt er in die Originalposition zurück.

Step Back (Zurücktreten)

Der Golfer tritt vom Ball zurück, so daß letzterer außerhalb seiner Reichweite liegt. Wenn Sie möchten, können Sie nun einen Probeschwung ausführen. Um wieder zurück in die Reichweite des Balles zu treten, klicken Sie den Button erneut.

Shot Types (Schlagarten)

Oben in der Mitte des Control Panels befindet sich eine Reihe von Buttons (Golfbällen), auf denen die Schlagarten symbolisiert sind. Um einen dieser Schwünge zu wählen, müssen Sie auf den gewünschten Button klicken.

Top View (Luftbild)

Ein Luftbild zeigt die Strecke zum nächsten Loch. Das Fenster kann bewegt werden. Nur wenn es geschlossen ist, können andere Funktionen ausgeführt werden. Klicken Sie auf OK, um das Fenster zu schließen.

Hinweis: Wenn Sie gerne ein Fenster mit einer ‘Von-oben-Ansicht’ dauerhaft auf dem Bildschirm haben möchten, schauen Sie bitte unter ‘Kameras’ nach.

Nun, da Sie sich mit dem Control Panel schon ein wenig auskennen, können wir die erste Runde beginnen. Zuerst wählen Sie einen Schläger, dann wird ein Probe-Schwung ausgeführt, anschließend zielen Sie und dann wird geschlagen. Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie dieser Reihenfole am besten folgen und außerdem, wie Sie das “Post Shot Selection” - Panel (Auswahl nach dem Schlag) bedienen, einen Schlag abspeichern oder die Spieleinstellungen ändern können.

Auswahl eines Schlägers

Um einen Schläger auszuwählen, öffnen Sie das Control Panel und klicken Sie auf den Schläger, den Sie benutzen wollen. Die Schläger, die Sie zuvor auswählten, sind hier in der Mitte, am unteren Rand des Panels aufgeführt. Wenn Sie mit der Auswahl Ihrer Schläger nicht zufrieden sind, können Sie sie ändern, indem Sie ihren aktuellen Spieler editieren. Wenn Sie mit dem Mauspfeil auf die einzelnen Schläger zielen, bekommen Sie die durchschnittliche Reichweite jedes Schlägers angezeigt. Bedenken Sie, daß dies nur Schätzwerte sind. Die Windgeschwindigkeit, der Untergrund und verschiedene andere Faktoren beeinflussen die Schlagweite ebenfalls.

Anvisieren des Ziels

Nachdem Sie einen Schläger gewählt haben, können Sie mit dem Schlag beginnen. Das Anvisieren des Zieles ist natürlich der entscheidende Punkt. LINKS LS stellt hierfür

eine sehr einfache und effektive Methode zur Verfügung.

Zielen

1. Bewegen Sie den Mauszeiger in eines der Fenster, die das Zielen erlauben. Nur in den Fenstern “Profil” und “Chat”ist dies nicht möglich.
2. Halten Sie den linken Mausknopf gedrückt - der rot-weiß-gestreifte Zielmarker erscheint.
3. Halten Sie die Taste weiterhin gedrückt und positionieren Sie die Basis des Markers an dem Punkt, wo der Ball landen soll. Wenn Sie einen geraden (Straight) Ball schlagen, wird der Ball genau in dieser Richtung fliegen. Der Marker wird gelb, falls Sie eine unzulässige Position anvisieren.
4. Wenn der Marker richtig steht, lassen Sie den Mausknopf los. Sie können die Position des Markers überprüfen, indem Sie die rechte Mautaste innerhalb des Hauptfensters oder in eines der anderen Kamerafenster klicken. Klicken Sie nochmal rechts, um den Marker wieder verschwinden zu lassen.

Schwung und Schlag

Einen vollen Schwung ausführen

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den “Swing”-Golfball unten in der Mitte.

   Drücken und halten Sie den linken Mausknopf, um den Schwung zu beginnen.
2. Wenn der gelbe Balken innerhalb des Swing-Indikators die grüne Linie (12-Uhr-Position) erreicht, lassen Sie den Maus-Knopf los. Eine gelbe Linie markiert den Punkt, an dem Sie losließen. Der Balken wird sich noch für einen Augenblick weiterbewegen, bevor er seine Richtung umkehrt und wieder nach unten wandert.

Anmerkung: Der Punkt, an dem Sie den Mausknopf loslassen, bestimmt die Kraft Ihres Schlages. Wenn Sie ihn VOR der 12-Uhr Position loslassen, hat ihr Schwung weniger Kraft, ist dafür aber kontrollierter. Dabei sind Sie auch in der Lage, den zweiten Teil des Schwunges (den “Snap”) akkurater auszuführen. Wenn Sie den Button NACH Erreichen des roten Bereiches loslassen, üben Sie mehr Kraft beim Schlag aus. Sie werden jedoch den “Snap” sehr genau setzen müssen, damit Ihnen der Ball nicht ernstlich davondriftet, falls Sie ihm einen zu starken “Hook” oder “Slice” mitgeben.

3. Wenn der Balken die grüne Linie unten (in der 6-Uhr-Position) erreicht hat, klicken Sie erneut den linken Mausknopf und lassen ihn dann wieder los. Eine zweite gelbe Linie markiert den zweiten ‘Loslaß’-Punkt.

Der Moment des zweiten Klicks bestimmt, wie “gerade” Ihr Schlag sein wird. Man nennt dies den “Snap” - den Drall. Wenn Sie VOR der 6-Uhr-Markierung klicken, wird der Ball ein wenig nach links driften, ein Klick NACH der 6-Uhr-Markierung bedeutet hingegen eine Rechts-Auslenkung. Die Stärke des Dralls hängt davon ab, wie weit die zweite gelbe Linie jeweils von der 6-Uhr-Position entfernt ist, und wie kräftig Sie geschlagen haben. Je stärker der Schlag, desto stärker der Drall, falls Sie die 6-Uhr-

Position nicht genau erwischen.

Das ‘Chipping’

Chipping nennt man einen Schlag mit reduzierter Kraft - für Schläge in der Nähe des Grüns. Dieser Schlag ähnelt einem vollen Schwung, wobei Sie den linken Mausknopf bereits loslassen, während sich die Markierung noch nach oben bewegt, um die Kraft zu drosseln. Danach klicken Sie gewöhnlich erneut, sobald die Markierung die 6-Uhr-Position erreicht hat, um den Ball rechtwinklig zu treffen und, um einen möglichst geradlinigen Schlag zu erreichen. Wenn der Computer ein Chipping vorgeschlagen hat, welches Sie doch lieber nicht ausführen möchten, klicken Sie einfach auf den gerade nach oben zeigenden Pfeil in der Mitte des Control Panels, um einen normalen Schlag mit voller Kraft durchzuführen.

Das ‘Putten’

Mit diesem Schlag wird der Ball auf dem Grün eingelocht. Auch dieser Schlag ähnelt einem vollen Schwung, bei dem Sie den linken Mausknopf bereits loslassen, während sich die Markierung noch nach oben bewegt, um die Kraft zu drosseln. Danach klicken Sie gewöhnlich erneut, sobald die Markierung die 6-Uhr-Position erreicht, um den Ball rechtwinklig zu treffen und einen möglichst geradlinigen Schlag zu erzielen. Wenn Sie beim Bestimmen des “Snap” den Mausknopf VOR der 6-Uhr Position loslassen, wird der Ball nach links ziehen (“pull”), lassen Sie ihn danach los, bekommt er einen Drall (“push”) nach rechts.

Anmerkung: Wir haben versucht, den Ablauf des Schwunges und Schlages so realistisch wie möglich zu gestalten. Einen wirklich perfekten Schlag auszuführen, erfordert viel Praxis und Erfahrung. Es gibt viele Faktoren, die mit hineinspielen: Windrichtung, Windgeschwindigkeit, die Lage des Balles, die Art des Untergrundes und vieles mehr; das Ergebnis könnte sogar von Schlag zu Schlag anders sein, obwohl Sie exakt an den gleichen Punkten klicken. So kann auch ein und derselbe Schläger unterschiedliche Ergebnisse erzielen, denn die gleichen Voraussetzungen für einen Schlag sind niemals exakt reproduzierbar.

Optionen nach dem Schlag

Nachdem der Schlag ausgeführt wurde und der Ball gelandet ist, erscheint das “Post Shot Selection”-Panel. Es enthält einige Angaben und Informationen zum ausgeführten Schlag. Die vier Hauptpunkte finden Sie im folgenden aufgelistet:

In Air - Die Distanz, die der Ball in der Luft zurückgelegt hat.

Total - Die Gesamtdistanz bis zu dem Punkt, an dem der Ball zur Ruhe kam.

To Pin - Die Distanz vom liegengebliebenen Ball bis zum Pin.

Lie - Die Bodenbeschaffenheit unterhalb des Balles in der Endposition.

Folgende Optionen stehen nach dem Schlag zur Auswahl:

Replay - Zeigt Ihnen den Schlag nochmals.

Reverse - Zeigt Ihnen den Schlag nochmals - hier jedoch von dem Punkt aus betrachtet, wo der Ball letztendlich liegen blieb - in Blickrichtung auf den Spieler. Sie haben die Möglichkeit, 1, 2 oder 3 mal näher an den den Landeplatz des Balles "heranzuzoomen".

Save Shot - Speichert einen Schlag ab.

Mulligan - Nimmt einen "Mulligan", sofern er in diesem Spiel erlaubt ist.

Gimmie - Nimmt einen "Gimmie", wenn der Ball nicht weiter als zwei Fuß vom Pin entfernt liegt, und sofern Gimmies in diesem Spiel erlaubt sind.

Rehit - Erlaubt eine Schlagwiederholung vom selben Punkt aus, wobei dies einen Strafpunkt nach sich zieht. Nützlich, wenn der Ball völlig "versiebt" war.

Continue - Akzeptiert den ausgeführten Schlag und fährt mit dem Spiel fort.

Concede Hole – In einem Match können Sie ihren Gegnern jederzeit ein Loch zugestehen (... obwohl das Aufgeben ein schlechter Stil ist).

Einen Schlag abspeichern

Es könnte Ihnen passieren, daß Sie einmal einen sensationell guten Schlag machen - und niemand war da, um es zu bezeugen! Dann sollten Sie diesen Schlag abspeichern, um Ihren Triumph später nachweisen zu können. Das geht so:

1. Geben Sie einen Namen für den Schlag (z.B.: Wahnsinn) in der "Filename Box" ein.

2. Schreiben Sie in der "Comment Box" einen Kommentar dazu, falls gewünscht; (zum Beispiel: "Auf Felsen geknallt, von Wolke abgeprallt und direkt ins Loch!")

3. Klicken Sie OK.

Einen abgespeicherten Schlag ansehen

Abgespeicherte Schläge können während einer Spielrunde leider nicht angezeigt werden.

Sehen Sie auch im Kapitel 8 bei: 'Optionen' nach, um Details über das Abspielen aufgezeichneter Schläge zu erfahren.

Spieler während des Spieles hinzufügen oder entfernen

Einen Spieler hinzufügen:

1. Klicken Sie im Control Panel rechts unten auf "Menu".
2. Klicken Sie auf: "Add Player". Das "Add Player Menu" erscheint.
3. Wählen Sie den neu aufzunehmenden Spieler aus, indem Sie auf ihn klicken.
4. Klicken Sie auf den "Add" -Button.
5. Kehren Sie nun ins laufende Spiel zurück, und der neue Spieler wird dabei sein. Auf seiner Zählkarte ist sein neues Hinzukommen vermerkt.

Wenn Sie einen Spieler hinzunehmen, müssen sich alle Teilnehmer des laufenden Spieles auf dem Tee befinden. Sie können keinen Spieler neu aufnehmen, der bereits im Spiel ist - er würde auf der Auswahlliste auch gar nicht aufgeführt werden.

Einen Spieler entfernen:

1. Klicken Sie im Control Panel rechts unten auf “Menu”.
2. Klicken Sie auf: “Remove Player”; das “Remove Player Menu” erscheint.
3. Wählen Sie den Spieler aus, den Sie herausnehmen möchten, indem Sie auf ihn klicken.
4. Klicken Sie auf den “Remove” -Button.

Ändern der Spieleinstellungen

Sie können während der laufenden Spielrunde einige Einstellungen verändern.

1. Klicken Sie im Control Panel rechts unten auf “Menu”.
2. Klicken Sie die verschiedenen Options-Buttons, um Änderungen vorzunehmen.

Game Options - ruft eine Options-Box auf, in der Sie einige Anzeige-Features ändern können, wie z.B. Ballgröße, Control Panel Größe, usw.

Course Options - ruft eine Options-Box auf, in der Sie einige weitere Features ändern können, wie z.B. Detailstufe, Schatten, usw.

Abspeichern oder Beenden eines Spieles

Ein aktuell laufendes Spiel abspeichern:

1. Klicken Sie im Control Panel rechts unten auf “Menu”.
2. Klicken Sie auf “Save Game”.
3. Geben Sie einen Namen für das Spiel ein.
4. Fügen Sie, falls gewünscht, einen Kommentar in der “Comment Box” hinzu.
5. Klicken Sie auf OK.

Ein aktuell laufendes Spiel beenden:

1. Klicken Sie auf den “Menu” Button rechts unten im Control Panel.
2. Klicken Sie auf “End Game”.
3. Klicken Sie auf “Yes”.

Ein gespeichertes Spiel weiterspielen

1. Klicken Sie auf dem Haupt-Menü auf “Resume”.

2. Klicken Sie auf den Namen des Spieles, das sie laden möchten.
3. Klicken Sie auf OK.

Das letzte Spiel, das gespielt wurde, ist immer, (egal, ob beendet oder nicht), unter dem Namen “LASTGAME” abgespeichert. Das vorletzte Spiel ist unter “OLDLAST” gespeichert.

Um den “Player Settings Screen” (Spieler Einstellungen) aufzurufen, klicken Sie auf “Players” im Hauptmenü. Auf diesem Bildschirm können Sie neue Spieler erstellen oder bereits existierende verändern. Wenn Sie über einen anderen Weg auf den “Player Settings Screen” gehen, könnten verschiedene Optionen nicht zur Verfügung stehen.

Erstellen eines neuen Spielers:

So gehen Sie vor, um einen Spieler zu kreieren:

1. Klicken Sie auf “Create...” auf dem “Player Settings Screen”.
2. Tippen Sie den Namen Ihres neuen Spielers ein.
3. Klicken Sie auf “Continue” (Fortfahren).
4. Wählen Sie die Einstellungen, die Sie für Ihren Spieler wünschen.
5. Wählen Sie die Golfer-Animation für Ihren Spieler. Klicken Sie dazu auf den kleinen, abwärts weisenden Pfeil, um die Liste der verfügbaren Animationen ansehen zu können. Für Informationen, wie weitere Animationen hinzuzufügen sind, sehen Sie bei: ‘Golfer Katalog’ nach.
6. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit den Einstellungen für diesen Spieler fertig sind.

Einen vom Computer gesteuerten Spieler erstellen:

1. Klicken Sie “Create...” auf dem “Player Settings Screen”.
2. Tippen Sie den Namen Ihres neuen Spielers ein.
3. Aktivieren Sei das Kästchen: “Computer Opponent” (Gegner wird durch den Computer gesteuert).
4. Klicken Sie auf OK.
5. Wählen Sie die Einstellungen, die Sie für den Computer-Spieler wünschen, einschließlich der Golfer-Animation.
6. Klicken Sie auf den “Computer...”-Button, und das “Computer Opponent Skill” - Menü (Fähigkeiten des Computergegners) erscheint.
7. Stellen Sie die gewünschten Fähigkeiten für den Computer-Gegner ein.
8. Sehen Sie auch bei Fähigkeiten des Computergegners in diesem Kapitel nach.
9. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie auf OK klicken. (Sie können die Einstellungen unveränderbar machen, indem Sie “Make Settings Permanent” aktivieren).

10. Klicken Sie auf OK, wenn Sie die Einstellungen für diesen Spieler fertig haben.

Spieler-Einstellungen verändern

1. Klicken Sie auf den Namen des Spielers, dessen Einstellungen Sie verändern möchten.
2. Nehmen Sie die Änderungen nach Ihren Wünschen vor.
3. Klicken Sie auf OK oder wählen Sie einen weiteren Spieler, wenn Sie soweit sind, die Einstellungen abzuspeichern.

Einen Spieler kopieren (klonen).

Einen Spieler zu kopieren (bzw. zu klonen), erlaubt Ihnen, einen anderen Spieler mit den gleichen Fähigkeiten zu erstellen, wie ein auf dem “Player Settings Screen”bereits ausgewählter.

1. Wählen Sie im “Player Settings Screen” den Namen eines Spieleres, den Sie kopieren möchten.

2. Klicken Sie auf den “Clone” -Button.

3. Geben Sie dem kopierten Spieler einen neuen Namen.

4. Klicken Sie auf OK.

5. Sie können jetzt in den Einstellungen des kopierten Spielers noch Änderungen vornehmen, wenn Sie möchten.

6. Klicken Sie auf OK.

Löschen eines Spielers

1. Klicken Sie im "Player Settings Screen" auf den Spieler, den Sie löschen möchten.

2. Klicken Sie auf den “Delete...” (Löschen) -Button.

3. Klicken Sie auf “Yes”.

Einen Spieler umbenennen

1. Klicken Sie im "Player Settings Screen" auf den Spieler, dem Sie einen anderen Namen geben möchten.

2. Klicken Sie auf den “Rename...” (Umbenennen) -Button.

3. Tippen Sie den neuen Namen ein und klicken Sie auf “Yes”.

Default (Vorgabewerte)

Diese Option ermöglicht Ihnen, alle Einstellungen auf die voreingestellten Werte zurückzusetzen. Die schließt die Farbe des Hemdes, die Fähigkeiten, Tee-Position, die Schlägerauswahl und die Grid-Einstellung mit ein.

Fähigkeiten des Computergegners

Jeder neue Computergegner erhält eine Anzahl von, dem Zufallsprinzip nach verteilte Punkte für jede seiner Fähigkeiten. Falls Sie diese jedoch verändert haben möchten, klicken Sie auf den “Computer...” -Button. Auf dem nun erscheinenden Bildschirm können Sie sämtliche Fähigkeiten in einem Bereich von 0-100 Punkten einstellen. Der Gesamtbetrag der Punkte wird unten bei “Total Points Used” angezeigt. Wenn Sie diese Einstellungen fixieren wollen, aktivieren Sie das Kästchen “Make Settings Permanent”. Wenn Sie diese Box aktiviert haben, können Sie die Einstellungen für diesen Spieler niemals mehr ändern!

“Total Points” ist besonders interessant, wenn Sie zusammen mit einem Freund Computergegner kreieren, die gegeneinander antreten sollen.

Anmerkung: Der Punkt “Aggression” hat keine Auswirkung auf die Gesamtpunktzahl eines Spielers. Sie steht nur für das Ausmaß der “Risikofreudigkeit” eines Spielers. Wenn die Aggression zu hoch eingestellt ist, wird der Computergegner immer wieder versuchen, auch schwierigste Schläge zu vollführen, und entsprechend oft damit baden gehen (in Abhängigkeit von der Qualität seiner Fähigkeiten). Ist der Wert zu niedrig, wird er ein eher “ängstlicher” Spieler sein und kaum etwas wagen. Zu hohe oder zu niedrige Einstellung der Aggression kann einen Computerspieler erheblich schwächen.

Spielernamen

Der Name des derzeit ausgewählten Spielers wird im Kästchen “Player” angezeigt. Sie können sich die gesamte Spielerliste anzeigen lassen, indem Sie auf den abwärtsweisenden Pfeil recht neben dem “Player”-Kästchen klicken.

Animationen

Der Animations-Set (Satz der Bewegungssequenzen), den Sie dem aktuellen Spieler zugewiesen haben, wird im “Animations” -Kästchen angezeigt. Falls sich das zugewiesene Set derzeit nicht auf der Festplatte befindet, steht dort “Not Installed” hinter dem Namen des Animations-Sets. Sie können sich die Liste der derzeit auf der Festplatte installierten Animationen ansehen, indem Sie auf den abwärtsweisenden Pfeil rechts der “Animations”-Box klicken.

Der Golfer-Katalog

Wenn Sie auf diesen Button klicken, gelangen Sie auf den Bildschirm “Golfer Catalog”. Hier können Sie Animationen, die sich auf Ihrer Festplatte befinden, hinzufügen, entfernen oder ändern, bzw. sich eine Test-Darstellung ansehen.

Add/Modify (Hinzufügen/Ändern)

Hinzufügen oder Ändern einer Animation zieht einen Zugriff auf die CD nach sich, auf der sich das entsprechende Animations-Set befindet. Wenn sich ein Animations-Set bereits auf der Festplatte befindet, (wie zum Beispiel für Arnold Palmer), wird der bestehende Datensatz durch den neuen überschrieben.

Hinzufügen/Ändern eines Golfer-Animations-Sets:

1. Legen Sie die CD ein, auf der sich die Golfer-Animations-Sets befinden (in LINKS LS ist das normalerweise die CD Nr.1; später wird es noch weitere CD's geben).
2. Klicken Sie auf "Add/Modify" um den "Install Add On's" Dialog aufzurufen.
3. Wählen Sie den Namen des Golfers in der "Available Items"-Box (verfügbare Objekte).
4. Klicken Sie auf "Install", um den "Install Animation"-Dialog aufzurufen.
5. Wählen Sie die Abspielrate: 15 bzw. 30 fps (Bilder pro Sekunde).
6. Wählen Sie eine von vier Installations-Größen: Minimum, Medium, Large (Groß), oder Jumbo (Alles).
7. Wenn Sie gern Kommentare hören möchten, aktivieren Sie das "Install Sounds" -Kästchen.
8. Klicken Sie auf "Install".

Animations-Sets

Es gibt vier verschiedene Größen-Typen für Golfer-Animations-Sets. "Minimum" installiert nur den Basis-Schwung und beinhaltet nicht die Reaktionen des Golfers auf seinen Schlag. "Jumbo" installiert das kompletten Set einschließlich aller Reaktionen wie Kopfschütteln bei einem schlechten Schlag, das Faust-ballen bei einem gelungenen Schlag und weitere mehr. "Medium" und "Large" stellen die Zwischenstufen dar. Sie müssen sich ebenfalls für eine Abspielrate für die Animationen entscheiden. 30 fps (Bilder pro Sekunde) eigenen sich für flüssige Darstellungen auf schnellen Computern. Wenn dies auf Ihrem Rechner jedoch abgehackt aussehen sollte, entscheiden Sie sich lieber für 15 Bilder pro Sekunde. Sie können sich die Animation vorher ansehen, indem Sie auf den "Test"-Button klicken. Je größer die Animation, desto größer ist natürlich auch der benötigte Speicherplatz auf der Festplatte. Die Größe des benötigten Festplattenspeichers ist neben dem "Set-Size" im "Install Animation" -Dialog aufgeführt.

Beim Installieren von LINKS LS haben Sie sich ja bereits für die Größe der Installation entschieden: *Minimum, Full* oder *Custom.*

Minimum installiert ein Minimum-Set mit 15 fps für zwei Golfspieler, Arnold Palmer und 'Male 1' (männlicher Spieler 1).

Full installiert das Jumbo-Set für alle sechs Golfspieler.

Custom bringt Sie zum "Install Add-On's"-Dialog, wo Sie den Umfang im Einzelnen auswählen können.

Falls Sie mit Ihrer Auswahl nicht mehr zufrieden sind, können Sie später mit Hilfe von "Add/Modify" noch Änderungen durchführen.

Entfernen

Um ein Animations-Set zu entfernen, tun Sie folgendes:

1. Gehen Sie auf den “Golfer Catalog” -Bildschirm.

2. Klicken Sie auf einen Animations-Namen in der “Golfer Animations Sets” -Box.

3. Klicken Sie auf “Remove” (Entfernen).

Test

Um die Schwung-Animation des ausgewählten Golfers anzusehen:

1. Klicken Sie auf den Animations-Namen in der “Golfer Animations Sets” -Box.

2. Klicken Sie auf “Test”.

Ability (Das Können)

Hier können Sie die Fähigkeiten Ihres Golfers einstellen, indem Sie ihm das Attribut “Amateur”, “Pro” (Professional) oder “Championship” (Meisterschafts-Spieler) zuordnen. Diese Einstellung hat sehr große Auswirkungen auf Ihre Leistungen beim Spiel. Wenn Sie ein eher ungeübter Spieler sind oder vielleicht überhaupt noch nie gespielt haben, sollten Sie lieber doch “Amateur” wählen. Es ist dann sehr viel einfacher, mit Spezialitäten wie dem Schnitt des Balles, der Bodenneigung unter dem Ball oder der Präzision beim Putten umzugehen. Wiewohl eine Einstellung auf “Amateur” das Spiel auch einfacher macht, so sehr beeinträchtigt es auch seine Realitätsnähe. Um die größtmögliche Wirklichkeitstreue zu erhalten, stellen Sie den Spieler auf “Championship” ein.

Tee (Der Abschlagpunkt)

Diese Option gestattet Ihnen, den Abschlagpunkt für Ihr Spiel zu wählen. Es gibt fünf Möglichkeiten: Ladies, Junior, Amateur, Pro oder Championship. Die meisten Golfplätze verfügen nicht über all diese unterschiedlichen Abschlagpunkte, deshalb wird Sie der Computer an das Tee (jedoch nicht *noch* näher an den Pin) bringen, das Ihrer Wahl am ehesten entpricht. Haben Sie “Championship” gewählt, dann beginnen Sie immer am weitesten vom Pin entfernten Tee.

Shirt (Das Golfer-Hemd)

Sie können sich eine von 63 möglichen Hemdfarben auswählen, indem Sie auf den abwärtsweisenden Pfeil der “Color Selection” klicken (dort gibt es dann noch einen Rollbalken, um durch die 63 Farben zu blättern!)

Clubs (Schläger)

Die Regeln der United States Golf Asscociation erlauben nicht mehr als 14 unterschiedliche Golfschläger, die Sie mitführen dürfen. Da der “Putter” (- der Schläger, der auf dem Grün verwendet wird) immer zur Auswahl gehört, können Sie im Spiel nur noch 13 Schläger wählen. Die dabei zur Verfügung stehenden Schläger sind in LINKS LS in 4 Gruppen unterteilt:

Driver (Treiber) - Diese Schläger werden normalerweise für den Abschlag vom Tee aus verwendet, da sie den Ball am weitesten “treiben” können - den langen Weg zum

Loch. Sie haben einen sehr geringen “Loft” - das bedeutet, die Bälle werden ziemlich flach abgeschlagen. Aus diesem Grund fliegen Sie auch am weitesten und rollen noch relativ lange nach, wenn Sie aufgeschlagen sind.

Woods (Holz) - Sie sind den “Drivern” ähnlich, haben einen flachen Schlagwinkel. Das 2er Holz schlägt am weitesten und mit dem flachsten Winkel, das 7er Holz hingegen besitzt unter den Hölzern den stärksten “Loft”.

Irons (Eisen) - Die Eisen besitzen mehr “Loft” und schlagen typischerweise höhere Bögen. Einige Eisen sind bestimmten Hölzern sehr ähnlich - das 2er Eisen zum Beispiel schlägt den Ball ebenso weit wie das 5er Holz.

Wedges (engl.: Keil) - Diese Schläger tragen ihren Namen wegen der sehr stark angewinkelten Schlagfläche, mit der man sehr hohe Bögen schlagen kann. Der Ball fliegt nicht sehr weit und rollt auch nicht weit, da er in relativ steilem Winkel zu Boden fällt. Es gibt Sand-, Pitching- und Loft-Wedges. Sie werden oft in der Nähe des Grüns verwendet, wenn der Ball auf dem Grün bleiben soll - oder aber, wenn er aus einem Bunker (Sand) oder dem Rough (tiefes Gras) befreit werden muß.

Chipping Club

Geben Sie hier den Schläger an, den Sie beim Chipping automatisch spielen wollen. Falls es die Umstände verlangen, daß Sie in einer speziellen Situation dennoch einen anderen Schläger einsetzen möchten, brauchen Sie ihn nur im Control Panel zu wählen.

Caddy

Ist dieses Kästchen markiert, spielen Sie mit der Caddy-Option. Wenn Sie sich dabei auf einen Schlag vorbereiten, hält Ihnen der Caddy (der virtuelle Golfjunge) automatisch einen Schläger aus Ihrer Auswahl hin. Es gibt viele Faktoren, die zur Schlägerwahl gehören - wie etwa die Lage des Balls, die Windstärke oder -richtung oder der Höhenunterschied zwischen dem Ball und dem Loch. Sie persönlich unterliegen jedoch, trotz des Vorschlags Ihres “Caddys”, keinerlei Einschränkung, Ihren Schläger jederzeit nach Belieben wechseln zu können.

Auto-Grid

LINKS LS stellt Ihnen ein Feature zur Verfügung, das sich “Grid” nennt. Wenn Sie es aktivieren, legt sich ein hellgrün durchscheinendes Gitter-Netz über den Boden. Im Grün ist es automatisch aktiv. “Everywhere” (überall) blendet das Gitterraster ständig ein, und “No Auto Grid” (keines) entfernt es vollständig. Sie können das Gitter-Netz während des Spielens beliebig oft von Hand herbeiholen, indem Sie bei Bedarf auf den “Toggle Grid” -Button im Control Panel klicken. Die Größe des Gitter-Rasters: “Large” (Groß) oder “Small” (Klein) wird im “Course Settings” -Menü eingestellt.

Um auf den Options-Bildschirm zu gelangen, klicken Sie auf “Options” im Hauptmenü. Von hier können Sie viele der LINKS LS Spieleinstellungen beeinflussen. Einige der Panels, die mittels der “Options” verfügbar sind, erscheinen an anderen Stellen des Spieles. Wenn Sie also an anderen Stellen dieser Anleitung erwähnt sind, dann finden Sie sie hier noch einmal als Referenz. Beachten Sie, daß alle hier

wählbaren Optionen, den Realismus des Spiels nur auf Kosten der Speicher- oder Prozessor-Leistung erhöhen können. Oder anders ausgedrückt, wenn Sie über einen Rechner mit 200 MHz und 64 MB RAM verfügen, werden Sie wahrscheinlich alle Möglichkeiten ausschöpfen wollen, mit einem weniger leistungsfähigen Rechner werden Sie lieber ein paar oder gleich alle Erweiterungen abschalten wollen.

Settings (Einstellungen)

Player Settings - (Einstellungen für Spieler) Sehen Sie bitte bei: ‘Spieler Einstellungen verändern’ nach.

Spiel-Einstellungen

Control Panel Size - Dies erlaubt Ihnen, die Größe des Control Panels zu verändern. Andere Einstellungen sind jedoch nur in Video-Modes größer als 800x600 möglich.

Control Panel Open Method - Wenn “Animate” gewählt ist, klappt das Control Panel sanft nach oben, sobald der Mauszeiger den unteren Bildschirmrand berührt. “Snap Open” bedeutet, daß das Panel einfach nur ein- und ausgeblendet wird.

Minimum Ball Size - Dies gestattet die Minimal-Größe des Balles zu verändern. Das ist nur zu visuellen Zwecken gedacht und hat keinen Einfluß auf das Spiel. Die Änderungen werden nur sichtbar, wenn sich der Ball im Flug befindet.

Leave Mulligan Balls On Screen - Hier können Sie einstellen, ob ein verschlagener Ball, für den Sie ein “Mulligan” in Anspruch nahmen, auf dem Bildschirm sichtbar liegen bleiben soll. Solche liegenbleibenden Bälle wirken sich aber nicht aufs Spiel aus.

Rotate Swing Ball after each redraw - Mit dieser Option läßt sich einstellen, ob sich der große Golfball im Swing-Indikator nach jedem neuen Bildschirm-Aufbau einmal drehen soll oder nicht. Auf das Spiel hat das keinerlei Auswirkungen.

Random Wind/Green -Settings each game - Wenn diese Box aktiviert ist, setzt LINKS LS mit Hilfe des Zufallsprinzips vor jedem neuen Spiel die Wind und -Grün-Verhältnisse neu.

Play Pre-Shot Animations - Mit dieser Option wird sich der Golfer realistisch auf jeden Schlag “Bereit-Stampfen”. Allerdings hat das keine Auswirkungen aufs Spiel.

More Visible Controls – Damit erhöht sich der Kontrast in der Swing-Anzeige, auch die Wind- und Lagesymbole erscheinen größer auf dem Bildschirm. Nützlich für alle, die beim Erkennen der Anzeigen ansonsten Schwierigkeiten hätten.

Defaults - Ein Klick auf dieses Kästchen setzt alle veränderten Werte wieder auf die Basis-Einstellungen zurück.

Print folded Scorecard – Mit dieser Option wird eine faltbare Zählkarte ausgedruckt, wie es bei den richtigen Zählkarten der Fall ist. Ansonsten wird die Zählkarte normal ausgedruckt.

Show Other Golfers – Ein weiteres realitätssteigerndes Merkmal: Im Spiel werden auch die anderen Golfer dargestellt, die mit Ihnen spielen.

Einstellungen für den Golfplatz

Terrain Detail - Bestimmt die Detailstufe der dargestellten Landschaft. Je höher, desto besser sieht die Landschaft aus, desto länger aber wird auch Ihr Rechner brauchen, um sie zu berechnen.

Terrain Texturing Quality - Bestimmt, wie detailliert das Spiel die Oberfläche des Golfplatzes darstellt. Hohe Einstellungen lassen den Golfplatz realistischer erscheinen, verbrauchen aber mehr Speicherplatz.

Object Bitmaps - Wählen Sie hiermit die Größe der Bitmaps, die zum Berechnen der Objekte (wie Bäume, Büsche oder Gebäude) herangezogen werden. Bitmaps (vereinfacht: Bilder) in voller Größe sehen nicht so "pixelig" aus, aber sie brauchen allein schon viermal so viel Speicher wie eine ½Size-Bitmap, und haben ebenfalls eine längere Ladezeit. Wenn "Keep in Memory" aktiviert ist, wird LINKS LS versuchen, die Bitmap zu laden und im Speicher zu behalten. Wenn genug RAM dafür zur Verfügung steht, wird der Bildschirmaufbau wesentlich schneller sein. Falls jedoch *nicht*, wird das damit enden, daß in exzessiver Weise Daten vom Speicher auf die Festplatte und zurück geschaufelt werden müssen, was den Bildaufbau dramatisch verlangsamt. Wenn Sie "Full Size Bitmaps" wählen, werden sowohl die voll-, als auch die halbformatigen Bitmaps geladen. Wenn Sie das Erscheinungsbild der Grafiken noch weiter verbessern wollen, dann wählen Sie "Smooth" - eine Funktion des Glättens für skalierte Objekte.

Draw Shadows - Wenn Sie Schatten in der Landschaft sehen wollen, können Sie diese Option einschalten. Sie müssen jedoch eine Grenze für die Berechnungstiefe eingeben - den "Cutoff Point" -, da sonst die Berechnungszeiten zu lange werden.

Side View - Hier können Sie angeben, welche Objekte in der "Side View", der Seitenansichts-Kamera verfügbar sein sollen. Sie können zwischen "No" (Keine), "All" (Alle) und "Clip" wählen; letzteres meint Objekte, die Ihre Sicht zum Pin versperren. "Clip Objects" entfernt alle Objekte zwischen Kamera und Geschehen und gewährt Ihnen damit unbehinderte Sicht bis zum Pin.

Clouds - Damit können Sie den Himmel ein wenig bewölken, was das Bild mitunter ein wenig hübscher macht... (?!)

Auto Configure - Diese Funktion testet die Leistungsfähigkeit Ihres Systems, und legt alle obengenannten Werte so fest, daß Sie bestmöglichst für Sie arbeiten - also auch möglichst kurze Wartenzeiten bedeuten. Wenn Sie über Ihre Systemleistungen im Unklaren sind, ist dies sicher die vernünftigste Wahl für Sie.

Presets - Erlaubt Ihnen, Ihre eigene Konfiguration (Custom) oder eine von drei voreingestellten (Presets) zu benutzen. Custom wird automatisch benutzt, wenn Sie irgendeine der Einstellungen ändern. Nutzen Sie immer diejenige, die der Geschwindigkeit Ihres Systems am meisten gerecht wird. Bei langsameren Computern sollten Sie die Einstellung "Fast / So-So" benutzen. Wenn Sie sich über die Leistung Ihres Systems nicht im klaren sind, benutzen Sie lieber "Auto Configure".

Reflections – Mit dieser Option werden Reflektionen auf Wasserflächen aktiviert, was den Realismus im Spiel nochmals erhöht.

Background Animations – Auch diese Option trägt zur Realitätssteigerung bei. Hiermit sehen Sie im Wind flatternde Fähnchen und z.B. Flugzeuge am Himmel.

Einstellungen der Bildschirmanzeige

Klicken Sie auf “Display Setup...” auf dem “Options” -Bildschirm, um die Auflösung und die Farbtiefe Ihrer Grafikdarstellung einzustellen. Wählen Sie dann aus folgenden Optionen:

Anmerkung: Sie können im Hauptmenü ebenso mit rechts klicken, um in den “Display Setup”-Dialog zu gelangen.

Display Mode

Hier legen Sie die Bildschirmauflösung und Farbtiefe fest (beispielsweise 800x600 in 65.000 Farben). Die wirklichen Werte hängen natürlich von Ihrer Systemkonfiguration ab. Allgemein gilt, daß der Bildeindruck vom Spiel um so besser wird, je höher die Auflösung und je zahlreicher die Farben sind. Allerdings wird das Spiel dann auch in der Regel etwas langsamer laufen. Zum Ändern des Bildschirmmodus klicken Sie bitte auf den Pfeil und wählen Sie eine Auflösung aus den zur Verfügung stehenden aus. Wir empfehlen, die Auflösung so hoch wie möglich zu wählen, die Farbtiefe auf 16 Bit zu setzen (ca. 65.000 Farben) - so hoch eben, wie es Monitor und Grafikkarte erlauben.

Main View Size

Neu in der LINKS LS 98 Edition ist die Möglichkeit, den Hauptbildschirm nach unten an den linken Rand zu verlegen und die Kameraansichten im Umkreis darum anzuordnen. Wenn Ihre Auflösung mindestens 1024x768 Pixel oder größer ist, können Sie Ihre Hauptansicht schnell und unzerstückelt nach vorne setzen und die Kameras ausblenden.

Fonts (Schriftarten)

Sie können wahlweise größere Schriften benutzen, um bestimmte Meldungen anzuzeigen. Beachten Sie bitte, das dieses Feature nur bei Auflösungen von 1024x768 Pixeln oder größer verfügbar ist.

Desktops (Hintergrund)

Sie können wahlweise ein anderes Desktop-Design im Spiel verwenden. Das Desktop ist die Grafik hinter den Bedienungselementen, etwa vergleichbar mit dem Hintergrundbild Ihrer Windows-95-Benutzeroberfläche. Klicken Sie auf den Desktop-Button und wählen Sie aus den gebotenen Möglichkeiten eine oder mehrere aus. Wenn Sie nur eine Möglichkeit auswählen, wird diese Grafik ständig angezeigt. Wenn Sie mehrere nehmen, werden diese per Zufallsprinzip bei jedem Spielstart vom Computer neu ausgesucht. Bitte achten Sie darauf, daß die gewählten Grafiken im GIF-, JPG- oder TGA-Format vorliegen. Diese Formate werden von den meisten gebräuchlichen Grafikprogrammen unterstützt (mit Ausnahmen leider: z.B. vom Zubehörprogramm “Paint” von Windows 95).

Sound Setup (Einstellungen der Soundkarte)

Klicken Sie auf “Sound Setup...” auf dem “Options” -Bildschirm, um Ihre Soundkarte einzurichten. Sie gelangen von hier aus auch in den Sound-Skript-Editor.

Sehen Sie auch im Kapitel 11 - ‘Das Sound System’ nach, um weitere Informationen zu erhalten.

System Info...

Der ‘System Info und -Leistungs’ -Dialog kann als Hilfe zum Herausfinden der System-Leistungs-Probleme herangezogen werden, oder als Ratgeber, um Ihre derzeitige Hardware für bessere Multimedia- und/oder Berechnungs-Leistungen aufzurüsten.

Sehen Sie bitte auch unter ‘System Info und -Leistung’, und im Kapitel 15: ‘Fehlerbeseitigung’ nach.

Anzeigen von abgespeicherten Schlägen

Sie haben während einer laufenden Spielrunde die Möglichkeit, einen besonders gelungenen Schlag abzuspeichern - etwa, um ihn später einem Freund vorführen zu können. Um einen solchen “Saved Shot” anzuzeigen, gehen Sie so vor:

1. Klicken Sie auf “Saved Shot” im “Options” -Bildschirm.

2. Klicken Sie auf den gewünschten Shot in der “Saved Shots”-Liste.

3. Klicken Sie OK.

Der Kurs, auf dem Sie diesen Schlag vollführt haben, wird nun geladen und der Schlag wird abgespielt. Wenn der entsprechende Kurs derzeit nicht installiert ist, werden Sie von einer Dialog-Box darüber informiert.

1. Danach erscheint das “Post Shot Selection” -Panel und hebt dort verfügbare Optionen hervor. Klicken Sie auf “Continue” (Fortfahren), wenn Sie fertig sind.

2. Nun erscheint das Panel “View Saved Shot” abermals und gibt Ihnen die Möglichkeit, weitere abgespeicherte Schläge abzuspielen.

3. Klicken Sie auf “Close”, wenn Sie fertig sind, und Sie gelangen zurück auf den “Options”-Bildschirm.

Die Verify-Option (Spiel bestätigen lassen)

Das “Verifying” ist eine Funktion, die Ihnen erlaubt, sich die Gültigkeit eines bestimmten Ergebnisses bestätigen zu lassen. Dies ist innerhalb eines Turniers nützlich, in dem alle Ergebnisse stimmen müssen. LINKS LS beinhaltet ein Verifikations-System, das alle Punktzahlen auf Gültigkeit überprüft, und für das Ergebnis einen eindeutigen Verifikations-Code generiert. Um ein Spiel als “gültig” bestätigen zu lassen, müssen Sie in seinem Verlauf achtzehn Löcher ohne Gimmies, Mulligans und ohne Zwischenspeicherung absolvieren.

Einen Verifikations-Code erstellen

Wenn Sie ihr 18-Loch-Spiel absolviert haben, klicken Sie auf den “Verify”-Button auf der Zählkarte. Nun erscheint der “Verify Score” -Bildschirm. Die Namen der Spieler, die ein gültiges Spiel absolviert haben, sind links aufgelistet. Vergessen Sie nicht, wenn Sie einen Mulligan oder einen Gimmie in Anspruch genommen haben, oder wenn Sie auch nur einmal während der Runde zwischengespeichert haben, wird Ihr Name auf dieser Liste nicht mehr erscheinen! Um nun eine Punktzahl bestätigen zu lassen, und einen Verifikations-Code zu erstellen, klicken Sie auf einen Spielernamen,

und dann auf “Verify”. Gleich darauf erscheint ein Screen, der alle notwendigen Informationen enthält, um zu beweisen, daß Ihre Punktzahl gültig ist, einschließlich des Verifikations-Codes. **Wenn Sie einem anderen LINKS LS -Besitzer beweisen wollen, daß Ihre Punktzahl gültig ist, müssen Sie sich diese Information notieren!** Sie können Sie aufschreiben, sie ausdrucken oder in einer Datei speichern. Dies wird “Valid Score Info” oder “Valid-Score-Datei” genannt. Es gibt zwei Möglichkeiten, eine solche Datei zu verifizieren.

1. Eine Valid-Score-Datei bestätigen lassen:

Wenn Ihnen ein Freund eine “Valid Score Datei” schickt, können Sie ihre Gültigkeit folgendermaßen bestätigen lassen:

1. Klicken Sie auf “Verify Score” im “Options” -Bildschirm.

2. Klicken Sie auf “Verify File” und wählen Sie die Datei, die Sie bestätigt haben möchten.

3. Klicken Sie OK.

2. Eine über Telefon oder Brief empfangene Punktzahl bestätigen lassen:

Wenn Sie ein Freund anruft oder Ihnen schreibt, er habe eine großartige Punktzahl erreicht, können Sie leicht feststellen, ob er nur angeben will, oder ob seine Aussage wirklich stimmt.

1. Klicken Sie auf “Verify Score” auf dem “Options” -Bildschirm.

2. Füllen Sie alle Kästchen auf dem Bildschirm aus und aktivieren Sie die Kästchen, indem Sie die entsprechenden Informationen eingeben. Weil das Verifikations-Programm pedantisch genau ist, müssen Sie alle Informationen genau so eingeben, wie Sie auf dem Bildschirm erschienen sind, nachdem das Spiel beendet war. Vorsicht: Groß- und Kleinschreibung werden unterschieden!

3. Klicken Sie auf "Verify".

Anmerkung: Der Verifikations-Code ist mehrfach verschlüsselt, um die Integrität des Verifikations-Systems zu wahren und Fälschungen auszuschließen.

Dateien Löschen...

Um ein Spiel, einen Golfkurs, einen Spieler oder abgespeicherte Schläge zu löschen:

1. Klicken Sie auf “Delete Files” (Dateien löschen) im "Options"-Bildschirm.

2. Wählen Sie den Dateityp aus, den Sie löschen wollen (anklicken).

3. Klicken Sie auf den Namen der Datei, die Sie löschen möchten.

4. Klicken Sie auf "Delete" (Löschen).

About... (Über das Spiel...)

Diese Option zeigt Ihnen die Versions-Informationen zu LINKS LS und erlaubt Ihnen, das Intro erneut abzuspielen oder die Mitwirkenden des Spiels anzusehen.

1. Klicken Sie auf "About" im "Options" -Bildschirm.

2. Wählen Sie den “Play Intro” oder “Show Credits” -Button.

3. Klicken Sie die Maustaste, um das Video zu stoppen.

4. Klicken Sie auf OK, um auf den “Options”-Bildschirm zurückzukehren.

Kurs-Statistiken...

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint der “Course Statistics” -Bildschirm. Dort können Sie einen (installierten) Kurs auswählen, und sich die Runden-Statistiken der dort absolvierten Golfspiele ansehen.

Sehen auch bei ‘Verwendung der Statistiken, um Ihr Spiel zu verbessern’ nach.

Spieler-Statistiken...

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint der “Player Statistics” -Bildschirm. Dort können Sie einen Spieler auswählen, und sich die Statistiken der absolvierten Golfrunden ansehen.

Sehen auch bei ‘Verwendung der Statistiken, um Ihr Spiel zu verbessern’ nach.

Virtual Reality

LINKS LS beinhaltet eine 3D-Virtual Reality-Engine, die Ihnen gestattet, Orte wie das Kapalua Plantation Klubhaus, oder Arnold’s Büro und Werkstatt in einer 3D-Welt zu erforschen, die ihnen eine 360-Grad-Rundumsicht erlaubt. Durch ein einfaches Interface können Sie sich in Echtzeit überall hin bewegen und Bilder oder andere Objekte untersuchen.

Eine VR-Tour starten:

1. Wählen Sie “Resorts/Tours” oder “Tour Players” im Hauptmenü.

2. Wählen Sie die Option, welche die Gegend betrifft, die Sie sehen möchten.

3. Klicken Sie durch die Menüs, bis Sie eine VR-Tour gefunden haben, die eindeutig markiert ist.

4. Klicken Sie auf den Button, um die VR-Tour zu beginnen.

Als Beispiel: Um die VR-Tour über das Plantation-Klubhaus ansehen zu können:

1. Klicken Sie auf “Resorts/Tours” im Hauptmenü.

2. Klicken Sie auf “Kapalua Resort-Maui”.

3. Klicken Sie auf “Golf Course Tour”.

4. Klicken Sie auf “Plantation Course Tour”.

5. Klicken Sie auf “Clubhouse”.

Steuerung mit Hilfe der VR-Kontrollen

Mit Hilfe des “Control Compass”, der sich unten in der Mitte befindet, können Sie sich frei durch die 3D-Umgebung bewegen. Dazu klicken und halten Sie den

Mauszeiger auf dem kleinen Ball in der Mitte des Kompaß'. Während Sie die Maustaste weiterhin gedrückt halten, ziehen Sie den Ball in die Richtung, in die Sie sich bewegen möchten. Wenn Sie anhalten wollen, lassen Sie die Maustaste los (der Ball rutscht wieder in die Mitte zurück). Sie können sich ebenso bewegen, wenn Sie auf die entsprechenden Pfeile an den Rändern des Kompaß' klicken.

Nach rechts oder links schwenken - Klicken und halten Sie den "Slide L" (links) oder "Slide R" (rechts) -Button. Sie können ebenfalls beide Maustasten gleichzeitig drücken, und den Ball auf dem Kompaß nach rechts oder links schieben.

Nach oben oder unten schauen - Klicken und halten Sie den "Look Up" (hoch) oder "Look Down" (runter) -Button, bis das in Ihr Blickfeld kommt, was Sie betrachten wollen. Sie können dazu ebenfalls die Pfeil-nach-oben-/Pfeil-nach-unten-Cursor-Tasten auf Ihrer Tastatur benutzen. Um den Blickwinkel wieder geradeaus zu richten, klicken Sie auf "Center" (oder drücken Sie die TAB-Taste).

Sichthöhe - Selbst dies ist möglich: Klicken und halten Sie den "Move Up" (auf die Zehenspitzen) oder den "Move Down" (hinunterbücken) -Button. Auf der Tastatur sind die Tasten "Shift" und "Crtl" für die gleichen Funktionen zuständig. Um Ihre Sichthöhe wieder auf das Normalmaß zu bringen, drücken Sie den "Norm Ht"-Button oder "E" auf der Tastatur.

Objekte untersuchen

Einige Objekte in der 3D-Umgebung sind mit kurzen Kommentaren versehen. Das sind meistens Fotografien oder Bilder.

Ein Objekt untersuchen:

1. Deuten Sie auf das Objekt. Wenn ein Kommentar verfügbar ist, verwandelt sich der Mauszeiger in einen kleinen Lautsprecher. Wenn eine Vergrößerung des Objektes verfügbar ist, verwandelt sich der Mauszeiger in ein kleines Auge. Eine Kombination beider Symbole erscheint, wenn für das Objekt beide Optionen verfügbar sind.

2. Klicken Sie auf das Objekt. Um den Kommentar oder die Vergrößerung abzubrechen, klicken Sie auf OK.

Weitere VR-Kontrollen einstellen:

Lo-Res - Setzt die Auflösung des VR-Fensters herunter, was die fps (Bilder/Sekunde) erhöht. Wenn Sie stehen bleiben, wird das Bild wieder in Hi-Res dargestellt.

Size - Verkleinert oder vergrößert das VR-Fenster. Die Tasten "+" und "-" sind diesen Funktionen gleichsetzt. Ein kleineres Fenster hat eine höhere Abspielrate.

Volume - Verringert oder erhöht die Lautstärke der Hintergrund-Musik und der Kommentare in der VR-Umgebung. Eine Veränderung dieser Lautstärke beeinflußt die Lautstärken innerhalb des übrigen Spieles nicht.

Video-Touren

Wenn Sie Add-On-Module in LINKS LS installieren, werden Sie auch eine breite Palette von Video-Touren entdecken. Eine Tour durch das Kapalua-Gebiet und

Arnold Palmer im Latrobe Country Club sind bereits bei LINKS LS mit dabei. Jedes künftige Add-On Produkt, wie etwa neue Golfplätze, Urlaubsgebiete und Spieler kann Video-Touren enthalten. Diese können örtliche Hotelinformationen beinhalten, geographischer Natur sein, die Geschichte von Plätzen oder die Biographien von Spielern betreffen, VR-Umgebungen enthalten oder andere interessante Details.

Video-Touren können Sie normalerweise über die Icons “Resort/Tours” oder “Tour Players” im Hauptmenü erreichen.

Wenn ein Button, der zu einem Video-Clip gehört, betätigt wird, beginnt das Video sofort zu spielen. Ein Fenster erscheint, das Kontrollen genau wie ein Videorecorder besitzt. Sie können Starten, Stoppen, Vor- und Zurückspulen. Videos können in 320x240 und in 640x480 -Fenstern angezeigt werden. Die “Video Size” -Buttons “1x” (320x240) und “2x” (640x480) schalten zwischen den Auflösungen um. Wenn Sie dies während des Abspielens tun, wird der Video-Clip neu gestartet. Das Spiel merkt sich Ihre letzte Einstellung, und wendet Sie so lange auf alle Videos an (auch auf das Intro), bis Sie wieder umschalten.

Weitere Informationen über das Installieren von Resorts-, Tour Spielern- oder Celibrity-Add On’s finden Sie unter Add-On’s.

Benutzer früherer Versionen von LINKS LS müssen beachten, daß sich beim Netzwerk-Spiel eine ganze Menge geändert hat. Lesen Sie daher bitte in Ihrem eigenen Interesse die folgenden Abschnitte!

Mit der LINKS LS 1998 Edition können Sie auf vielfältige Weise mit Ihren Freunden zusammenspielen. Sie können über das TCP/IP-Protokoll (das Standardprotokoll des World Wide Web), über direkte Modemverbindung oder über zwei mit Nullmodemkabel verbundene Computer spielen. Für ein Modem-Spiel müssen beide Spieler ein Modem besitzen und LINKS LS 1998 Edition muß auf deren Rechnern installiert sein (Achtung: Sie können nicht mit älteren Versionen von LINKS LS zusammen spielen!). Obwohl Sie prinzipiell jede Übertragungsgeschwindigkeit (Bits pro Sekunde) benutzen können, empfehlen wir sehr, mit keiner geringeren als 14.000 Bits pro Sekunde zu fahren, alles andere würde das Spiel zu sehr verlangsamen. Für ein Netzerk-Spiel benötigen Sie zwei Computer, die mittels eines Netzwerks verbunden sind. Obwohl innerhalb eines Netzwerkes mehr als nur ein Netzwerk-Spiel zugleich laufen kann, können an ein und demselben Spiel nur je zwei Rechner teilnehmen, jedoch mit jeweils bis zu vier (also insgesamt acht) Mitspielern. Hinweis: Alle Mitspieler müssen LINKS LS `98 benutzen, weil nur hier DirectX als Schnittstelle für die Online-Verbindung genutzt wird.

Der Webserver (Website) von LINKS LS

Mit einem Klick auf den “LINKS LS Website”-Button gelangen Sie direkt zum offiziellen LINKS-LS-Server im Internet. Dies setzt natürlich voraus, daß Sie bereits über einen Internet-Zugang verbunden sind. Wenn nicht, wählen Sie einfach “Play on Mplayer” und klicken Sie auf OK, um eine Internet-Verbindung herzustellen. Einmal mit dem Webserver verbunden, können Sie:

- über Mplayer gegen andere Leute aus dem Internet spielen.
- in Turnieren um Preise kämpfen.
- in den Genuß exklusiver LINKS-LS-Features kommen, wie Veranstaltungen,

Downloads und mehr.

- Weitere LINKS-LS-Golfplätze im GolfWeb-Pro-Shop erwerben.
- LINKS LS und andere Access-Produkte registrieren.

Spielen über Mplayer

Wählen Sie “Play on Mplayer” und klicken Sie auf OK, um LINKS LS gegen andere Personen über den “Internet Game Service” von Mplayer zu spielen. Wenn Sie Mplayer noch nicht installiert haben, wird durch die Anwahl dieses Menüpunktes die Installation und Konfiguration der Mplayer-Software von Ihrer LINKS-LS-CD automatisch initialisiert. Auch wenn Sie über gar keinen Internet-Zugang verfügen (weil Sie etwa das Internet nicht nutzen), wird Mplayer Sie automatisch bei einem ISP (Internet Service Provider, d.h. eine Firma, die Internetzugänge bereitstellt) anmelden und einen Web-Browser (Utility zum Ansehen der WWW-Inhalte) installieren. Der ISP wird Ihnen für seine Dienste voraussichtlich Kosten in Höhe von ca. 20 US-Dollar monatlich für unbegrenzte Nutzung des Internets in Rechnung stellen. Nachdem alle Formalitäten abgewickelt sind, haben Sie Zugang zu sämtlichen Internet-Diensten, einschließlich E-Mail (elektronische Post), das gesamte World Wide Web (WWW, ein weltumspannendes Informationssystem) und vieles mehr. Alles zusammen natürlich mit der Option, mit anderen LS `98-Besitzern Golf und auch andere Spiele über den Mplayer und “Internet Game Service” im Netz zu spielen.

TCP/IP-Verbindung ins Internet

Zum Einrichten eines Spieles mit bis zu sieben anderen Rechnern über TCP/IP:

1. Wählen Sie “Online” aus dem Hauptmenü (“Main Menu”).

2. Auf dem Bildschirm “Choose Communication Service”, wählen Sie “Internet TCP/IP Connection for DirectPlay™”.

3. Auf dem Bildschirm “Multiplayer Game” tragen Sie bitte den Namen ein, unter welchem Sie spielen möchten. Das dient nur zur Unterscheidung der einzelnen Verbindungen. Geben Sie, wenn Sie möchten, einfach “Bob” ein, (oder was auch immer Ihr richtiger Name ist); aber auch gerne Phantasienamen bis zu einer Länge von 50 Zeichen. In manchen Spieler-Kreisen sind Namen wie: “Golferkönig des Universums” zur Zeit durchaus angesagt, (entsprechend Ihres Könnens und Geschlechts noch anzupassen).

4. Jetzt können Sie auswählen, ob Sie Veranstalter eines Matchs (“Create”) sein möchten oder lediglich an einem bereits angekündigten Spiel teilnehmen möchten (“Join”). Wer ein Match veranstaltet, wählt den Golfplatz und die Umgebungsbedingungen aus. Um Veranstalter zu werden, klicken Sie auf “Create”. Nur einer der Teilnehmer kann der Veranstalter sein. Alle anderen Spieler haben nur die Möglichkeit, mitzuspielen (“Join”).

5. Wenn Sie Veranstalter eines Matches sind, geben Sie dem neuen Match einen Namen auf dem “Multiplayer Game Screen”. Wie zuvor schon gesagt, dient ein solcher Name nur der Unterscheidung und kann beliebig gewählt werden (“Michael’s Match” zum Beispiel). Klicken Sie dann auf OK.

6. Wenn Sie sich entschlossen haben, an einem Spiel teilzunehmen (“Join”), werden Sie über die “Locate Session”-Box zur Eingabe eines Computernamens und einer IP-Nummer (eine Art “Hausnummer” des veranstaltenden Rechners) aufgefordert. Das mag am Anfang ein wenig verwirrend sein, ist aber notwendig, weil sich der Rechner der teilnehmenden Person erst einen Weg zum Rechner der veranstaltenden Person durchs Internet suchen muß. Wenn Sie dagegen in einem geschlossenen Netzwerk spielen, werden Ihnen die angekündigten Spiele angezeigt und Sie brauchen das gewünschte Spiel einfach nur mit einem Mausklick auszuwählen. Wenn Sie aber im Internet spielen, müssen Sie vorher die genaue IP-Nummer des veranstaltenden Rechners wissen. Einigen Rechnern kann eine feste IP-Nummer zugeordnet sein, die aus einer Vierergruppe von je bis zu drei Ziffern besteht. (z.B. xxx.xxx.xxx.xxx). Die vier Ziffern reichen immer von 1 bis 254. Wenn Sie selbst Spiele veranstalten möchten und keine feste IP-Adresse haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Provider, um die augenblickliche IP-Adresse herauszufinden. Klicken Sie auf OK.

7. Wenn Sie selbst der Veranstalter sind, wird die “Waiting to Begin Game”-Dialogbox (Warten bis zum Spielbeginn) und Ihr Name im Bereich “Current Conditions” (Aktuelle Umgebungsbedingungen) erscheinen. Jetzt müssen Sie warten, bis sich Mitspieler bei Ihnen anmelden.

8. Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, wird das gewünschte Spiel in der “Game Selection”-Dialogbox erscheinen. Wählen Sie das Spiel mit der Maus an und klicken Sie auf “Join”.

9. Wenn die Verbindung steht, können die Teilnehmer untereinander Mitteilungen austauschen (“Chat”-Box). Wenn Sie bereit sind, sollte die veranstaltende Person das Spiel durch die entsprechenden Menüpunkte in Gang bringen.

IPX-Verbindung

Hinweis: Bei Erscheinen des Programmes wurde das Spielen über IPX-Verbindungen in der aktuellen Version 3 von DirectX noch nicht unterstützt. Gegen Ende 1997 sollte die Version 5 verfügbar sein, welche diese Möglichkeit dann bietet. Weitere Informationen zum Update erhalten Sie auf den Web-Servern von LINKS LS (http://www.linksls.com) oder Microsoft (http://www.microsoft.com).

Um ein Spiel mit bis zu sieben anderen Computern über IPX einzurichten:

1. Wählen Sie “Online” aus dem Hauptmenü (“Main Menu”).

2. Auf dem Bildschirm “Choose Communication Service”, wählen Sie “IPX Connection for DirectPlay™”.

3. Auf dem Bildschirm “Multiplayer Game” tragen Sie bitte den Namen ein, unter welchem Sie spielen möchten. Das dient nur zur Unterscheidung der einzelnen Verbindungen. Geben Sie, wenn Sie möchten, einfach “Susi” ein, (oder was auch immer Ihr richtiger Name ist); aber auch gerne Phantasienamen bis zu einer Länge von 50 Zeichen. In manchen Ländern sind Namen in der Art: “Ihre Hoheit, die Golfprinzessin” sicher angesagt, (was entsprechend Ihres Könnens und Geschlechts noch ein wenig abgewandelt werden müßte).

4. Jetzt können Sie auswählen, ob Sie Veranstalter eines Matchs (“Create”) sein möchten oder lediglich an einem bereits angekündigten Spiel teilnehmen wollen (“Join”). Wer ein Match veranstaltet, wählt den Golfplatz und die

Umgebungsbedingungen aus. Um Veranstalter zu werden, klicken Sie auf “Create”. Nur einer der Teilnehmer kann der Veranstalter sein. Alle anderen Spieler haben nur die Möglichkeit, mitzuspielen (“Join”).

5. Wenn Sie Veranstalter eines Matches sind, geben Sie dem neuen Match einen Namen auf dem “Multiplayer Game Screen”. Wie schon vorher gesagt, dient ein solcher Name nur der Unterscheidung und kann beliebig gewählt werden (“Susi’s Hauspartie” zum Beispiel). Klicken Sie dann auf OK.

6. Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, wird das gewünschte Spiel in der “Game Selection”-Dialogbox erscheinen (möglicherweise nur ein einziges Spiel, es sei denn, in Ihrem Netzwerk geht es golfmäßig so richtig zur Sache!). Wählen Sie das Spiel mit der Maus an und klicken Sie auf “Join”.

7. Wenn die Verbindung steht, können die Teilnehmer untereinander Mitteilungen austauschen (“Chat”-Box). Wenn Sie bereit sind, sollte die veranstaltende Person das Spiel durch die entsprechenden Menüpunkte in Gang bringen.

Ein Modem-Spiel einrichten:

1. Wählen Sie “Online” im “Main Menu” (Hauptmenü)

2. Wählen Sie “Modem Connection for DirectPlay” auf dem “Choose Communication Service” -Bildschirm.

3. Auf dem Bildschirm “Multiplayer Game” tragen Sie bitte den Namen ein, unter welchem Sie spielen möchten. Das dient nur zur Unterscheidung der einzelnen Verbindungen. Geben Sie einfach “Ich” ein, aber auch gerne Phantasienamen bis zu einer Länge von 50 Zeichen. In den meisten Galaxien sicherlich gebräuchlich sind Namen der Art “Grisu, der kleine Golfdrache” (was aber entsprechend Ihres Comic-Geschmacks sicher noch ein wenig abgewandelt werden kann).

4. Jetzt können Sie auswählen, ob Sie Veranstalter eines Matchs (“Create”) sein möchten oder lediglich an einem bereits angekündigten Spiel teilnehmen wollen (“Join”). Wer ein Match veranstaltet, wählt den Golfplatz und die Umgebungsbedingungen aus. Um Veranstalter zu werden, klicken Sie auf “Create”. Nur einer der Teilnehmer kann der Veranstalter sein. Alle anderen Spieler haben nur die Möglichkeit, mitzuspielen (“Join”).

5. Wenn Sie Veranstalter eines Matches sind, geben Sie dem neuen Match einen Namen auf dem “Multiplayer Game Screen”. Wie schon vorher gesagt, dient ein solcher Name nur der Unterscheidung und kann beliebig gewählt werden (“Mongolische Golfmeisterschaft” wäre ein hübsches Beispiel). Klicken Sie dann auf OK. Jetzt wählen Sie “Answer” (Antworten), denn die veranstaltende Person ist immer der Angerufene, niemals der Anrufer. Lehnen Sie sich zurück und warten Sie.

6. Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, erscheint jetzt ein Eingabefeld für die Telefonnummer. Geben Sie die Nummer des Veranstalters ein und klicken Sie auf “Join”.

7. Wenn die Verbindung steht, können die Teilnehmer untereinander Mitteilungen austauschen (“Chat”-Box). Wenn Sie bereit sind, sollte die veranstaltende Person das Spiel durch die entsprechenden Menüpunkte hindurch in Gang bringen.

Nullmodemverbindung über die serielle Schnittstelle

Um mit einem anderen Mitspieler über die serielle Schnittstelle zu spielen:

1. Wählen Sie “Online” im “Main Menu” (Hauptmenü)

2. Wählen Sie “Serial Connection for DirectPlay” auf dem “Choose Communication Service” -Bildschirm.

3. Auf dem Bildschirm “Multiplayer Game” tragen Sie bitte den Namen ein, unter welchem Sie spielen möchten. Das dient nur zur Unterscheidung der einzelnen Verbindungen. Geben Sie einfach “Chef” ein, aber auch gerne Phantasienamen bis zu einer Länge von 50 Zeichen. Sicher in den meisten Lokalen gebräuchlich sind Namen der Art “Graf von Golfenstein” (was aber entsprechend Ihres Promi-Faktors sicher noch ein wenig abgewandelt werden kann).

4. Jetzt können Sie auswählen, ob Sie Veranstalter eines Matchs (“Create”) sein möchten oder lediglich an einem bereits angekündigten Spiel teilnehmen möchten (“Join”). Wer ein Match veranstaltet, wählt den Golfplatz und die Umgebungsbedingungen aus. Um Veranstalter zu werden, klicken Sie auf “Create”. Nur einer der Teilnehmer kann der Veranstalter sein. Alle anderen Spieler haben nur die Möglichkeit, mitzuspielen (“Join”).

5. Wenn Sie Veranstalter eines Matches sind, geben Sie dem neuen Match einen Namen auf dem “Multiplayer Game Screen”. Wie schon vorher gesagt, dient ein solcher Name nur der Unterscheidung und kann beliebig gewählt werden (“Das ist jetzt endlich mal mein Spiel – meins, Meins, MEINS!” wäre ein passendes Beispiel). Klicken Sie dann auf OK.

6. Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, wird das gewünschte Spiel in der “Game Selection”-Dialogbox erscheinen. Wählen Sie das Spiel mit der Maus an und klicken Sie auf “Join”.

7. Wenn die Verbindung steht, können die Teilnehmer untereinander Mitteilungen austauschen (“Chat”-Box). Wenn Sie bereit sind, sollte die veranstaltende Person das Spiel durch die entsprechenden Menüpunkte hindurch in Gang bringen.

Vorgefertigte Nachrichten im “Chat Mode”

Sie können im Modem-, wie auch im Netzwerkspiel schnell und einfach vorgefertigte Nachrichten versenden. Klicken Sie auf “Chat Code Messages” um das Eingabefeld für die “Chat Strings” (Sätze innerhalb eines “Schwätzchens”) aufzurufen. Hier können Sie häufig benutzte Sätze vordefinieren und auf bestimmte Tastenkürzel legen. Dies erreichen Sie, indem Sie Sätze, die Sie versenden möchten (z.B.: “Na, Kumpel - kriegst Du auch so einen Drive hin?”) in die betreffenden Felder eintippen und dann OK klicken. Die vordefinierten Sätze können schnell angezeigt und versandt werden, indem Sie die dazugehörigen Tastenkürzel betätigen. Sound-Dateien können ebenfalls als “Chat Strings” versendet werden.

Sehen Sie auch bei Chat Camera für weitere Informationen nach.

Soundkarten und Windows 95

Eine Soundkarte korrekt einzurichten war vor Erscheinen von Windows 95 oftmals

das schwierigste und frustrierendste Unterfangen beim Installieren eines Spiels. LINKS LS 1998 ist Windows 95 und Windows NT auf den Leib geschrieben, deswegen sollten Probleme mit der Soundkarte jetzt endlich der Vergangenheit angehören. Wenigstens solange, wie Windows 95/NT die Soundkarte von sich aus erkennt.

LINKS LS benutzt ausschließlich Digitalsound

Einige Spiele nutzen Digitalsound und MIDI-Musik zugleich - LINKS LS jedoch benötigt ausschließlich den digitalen Ausgabekanal. Sie brauchen also keinen MIDI-Synthesizer einzurichten. Folgende Soundtypen kommen im Spiel vor:

"Post Shot Comments" – (Kommentare nach einem Schlag) Sie erfolgen immer dann, wenn Sie einen Schlag zu Ende gebracht haben und der Ball seine Ruhestellung erreicht hat.

"In Flight Comments" – (Kommentare während des Ballfluges) Erfolgen nach dem Schlag, solange sich der Ball in der Luft befindet oder auf dem Boden rollt.

"Background Sound" – (Hintergrundgeräusche) Sind hörbar, solange Sie warten oder einen Schlag vorbereiten. Da diese im Hintergrund stattfinden, müssen keine besonderen Ausgangsvoraussetzungen für sie vorliegen, noch können sie irgendwie beeinflußt werden. Typische Beispiele hierfür sind Vögel, Hunde, Igel, Flugzeuge und so weiter.

"Flyby Sounds" – (Geräusche beim Vorbeiflug) Treten im Zuge eines Vorbeifluges in Form von Geräuschen oder Kommentaren auf.

"Environmental Sounds" – (Umgebungsgeräusche) Diese natürliche Geräuschkulisse ist fortwährend im Spiel hörbar, etwa Windgeräusche, die Brandung am Strand und so weiter. Für jeden Golfplatz gibt es typische Umgebungsgeräusche. Sie können nicht beeinflußt oder verändert werden, es sei denn, der entsprechende Golfplatz bietet diese Möglichkeit explizit an.

"Maximum Quality" – (Beste Qualität) Spielt alle Umgebungsgeräusche ein.

"Medium Quality" – (Mittlere Qualität) Spielt einige der verfügbaren Umgebungsgeräusche ein.

"Minimum Quality" – (Geringste Qualität) Spielt nur wenige Umgebungsgeräusche ein.

"Off" – (Aus) Spielt gar keine Umgebungsgeräusche ein.

"Sound Control" (Soundkontrolle)

Jedes individuelle Umgebungsgeräusch kann mit dem entsprechenden Schalter (markiertes Kästchen) aktiviert oder deaktiviert werden. Sie können auch die Lautstärke einstellen und testweise feststellen, ob Ihre Lautsprecher richtig arbeiten (wenn Sie welche haben, sonst natürlich nicht!). Wenn ein "wandernder" Sound, der von links nach rechts ziehen soll, stets die umgekehrte Richtung einschlägt, können Sie das Problem einfach durch Betätigen von "Switch Left/Right" (Vertauschen des linken und rechten Kanals) beheben – oder Sie schließen Ihre Boxen heute endlich mal richtig an!

Sound Editor und -Bibliothek

LINKS LS 98 enthält einen kompletten Sound-Editor mitsamt einer Soundbibliothek aus .wav-Dateien. Dies erlaubt Ihnen, alle Sounds detailliert zu bearbeiten, die innerhalb des Spieles zu hören sein werden. Im Editor können Sie bestimmte Sound-Ereignisse kreieren und ihnen .wav-Dateien zuweisen. Eine ganze Sammlung aus Ereignissen und .wav-Dateien nennt man ein Sound-Skript.

Den Sound-Skript-Editor aufrufen:

1. Klicken Sie auf das “Options”-Symbol im “Main Menu” (Hauptmenü).

2. Klicken Sie auf den “Sound Setup”-Button.

3. Achten Sie auf den aktuellen Skript-Namen. Wenn Sie in den Skript-Editor kommen, wird das Programm zunächst überprüfen, ob die .wav-Dateien eines Skripts im aktuellen Verzeichnis zu finden sind. Wenn nicht, wird das aktuelle Skript erst dekomprimiert. Dann werden alle .wav-Dateien aus dem aktuellen Skript extrahiert und in einem Unterverzeichnis (LINKSND) abgelegt. Das aktuelle Skript (beispielsweise LINKS.SDF) bleibt allerdings im Hauptverzeichnis des Spiels (beispielsweise »\Program Files\LINKSLS98«).

4. Klicken Sie auf den “Sound Script Editor”-Button. Die Dekomprimierung findet entsprechend statt oder nicht.

Sound Scripts (Sound-Scripts)

In LINKS LS gibt es Hunderte von verschiedenen Sounds und Geräuschen. Jeder Sound (mit Ausnahme der Umgebungsgeräusche) gehört zu einem speziellen Ereignis. Wenn etwas Bestimmtes geschieht, sucht das Spiel in seinen Daten nach dem zugehörigen Sound und spielt ihn ab. Diese Sounds sind in einer Master-Datei zusammengefaßt - und diese wird “Script” genannt. Obgleich LINKS LS `98 nur eine einzige davon besitzt, werden schon bald weitere lieferbar sein. Sie können natürlich auch Ihre eigenen erzeugen.

Ein Script auswählen:

1. Klicken Sie auf den kleinen, abwärts weisenden Pfeil in der Sektion “Script Name” (Name des Skripts)

2. Wählen Sie das gewünschte Script, indem Sie darauf klicken. Wenn sich die zugehörigen .wav-Dateien nicht im entsprechenden Unterverzeichnis befinden, erfolgt eine Meldung der Form “decompression required” (Dekomprimierung erforderlich). Klicken Sie auf “OK” (Dekomprimierung beginnen) oder “Cancel” (abbrechen).

Ein neues Script anlegen:

1. Klicken Sie im “Sound Script Editor”-Menü auf den Button “Create Script”.

2. Geben Sie in der “Sound Script Box” einen Namen für das neue Skript ein.

3. Klicken Sie auf OK.

Ein Script kopieren:

1. Klicken Sie im “Sound Script Editor”-Menü auf den Button “Copy Script”.

2. Geben Sie in der “Copy Box” den Namen für das Skript ein, das Sie gerne kopieren möchten. Sie können den Namen auch suchen, indem Sie “Browse” betätigen.

3. Geben Sie einen Namen für das neue Skript in der “To”-Box ein.

4. Klicken Sie auf OK.

Ein Script löschen:

1. Klicken Sie im “Sound Script Editor”-Menü auf den Button “Delete Script”.

2. Wählen Sie aus der Liste das zu löschende Skript aus. Sie können auch einen Bereich von Scripts auswählen, indem Sie das erste markieren und bei gedrückt gehaltener “Shift”-Taste das letzte anklicken.

3. Klicken Sie auf OK.

Soundereignisse

Innerhalb eines Sound-Scripts gibt es vier Typen von Ereignissen, die das Abspielen von Sound nach sich ziehen:

“In Flight” – (Während des Ballfluges) Sounds erfolgen nach dem Schlag, solange sich der Ball in der Luft befindet oder auf dem Boden rollt.

“Post Shot” – (Nach einem Schlag) Sounds erfolgen immer dann, wenn Sie einen Schlag zu Ende gebracht haben und der Ball seine Ruhestellung erreicht hat.

“Background” – (Hintergrund) Sounds sind hörbar, solange Sie warten oder einen Schlag vorbereiten.

“Pre-Post Shot” – (Vor dem Ende eines Schlags) Sounds erfolgen immer kurz vor einem “Post Shot”.

Mit Ausnahme von “Background” sind alle Ereignisse stets an bestimmte Bedingungen gebunden, die wie in einer Checkliste erfüllt sein müssen, bevor die Sounds hörbar werden. Hintergrundgeräusche treten dagegen zufällig auf.

Ein Sound-Skript ist einfach eine Sammlung von .wav-Dateien, die bestimmten Ereignissen zugeordnet sind.

Einen Sound hinzufügen

1. Wählen Sie den Ereignis-Typ, den Sie hinzufügen möchten, indem Sie auf einen Entsprechenden in der “Event Type”-Sektion klicken. Zur Auswahl stehen “In Flight” (während des Ballfluges), “Post Shot” (nach einem Schlag), “Background” (Hintergrund) und “Pre-Post Shot” (vor dem Ende eines Schlags).

2. Klicken Sie auf “Add” (Hinzufügen) in der “Sound Events” (Sound Ereignis) -

Sektion. Jetzt erscheinen “Edit Sound Event” Teil “1” und “2”, wenn Sie nicht gerade ein Hintergrundgeräusch (“Background”) hinzufügen möchten. Für Hintergrundgeräusche erscheint einfach ein Eingabefeld für den Namen.

3. Benennen Sie das Ereignis durch Eingabe eines Namens (wie etwa “Tree Hit” für “Baumtreffer”) in dieser Sektion. In diesem Moment ist das Ereignis noch leer und ohne Soundzuweisung.

4. Sehen Sie sich die Liste an und klicken Sie alle Dinge an, die passiert sein sollen, bevor Ihr Sound erklingt. Denken Sie daran, daß Sie sich durch zwei Bildschirme hindurchklicken müssen. Wenn Sie etwas angeben, das nicht gültig ist, warnt Sie der Computer und weist Sie auf die entsprechenden Stellen hin, wo Sie das Problem beheben können.

5. Klicken Sie auf OK, wenn Sie fertig sind.

6. Sie müssen nun diesem Ereignis wenigstens eine .wav-Datei zuordnen. Weiter unten erfahren Sie mehr dazu, wie Sie eine .wav-Datei einem Ereignis zuordnen können.

Ein Sound-Ereignis editieren:

1. Wählen Sie den Ereignis-Typ (beispielsweise “Post Shot”), den Sie editieren wollen, indem Sie auf die entsprechende Box klicken.

2. Wählen Sie das Sound Ereignis (z.B.: “Tree Hit”) aus der Liste links, indem Sie darauf klicken.

3. Wählen Sie “Edit” (Bearbeiten) in der “Sound-Events”-Sektion.

4. Bearbeiten Sie den Sound nach Ihren Wünschen und klicken Sie danach auf OK.

Ein Sound-Ereignis löschen:

1. Wählen Sie den Ereignis-Typ, den Sie löschen wollen, indem sie auf das entsprechende Ereignis in der “Event Type” -Sektion klicken.

2. Wählen Sie das Sound Ereignis (z.B.: Tree Hit) aus der Liste links, indem Sie darauf klicken.

3. Klicken Sie auf “Delete” (Löschen) in der “Sound Events” -Sektion.

Wie Sie .wav-Dateien bestimmten Soundereignissen zuordnen

Über eine Auswahlbox für .wav-Dateien können diese entsprechenden Soundereignissen zugeordnet werden. Folgen Sie dazu den nachfolgend beschriebenen Schritten:

1. Gehen Sie in den Sound Script Editor

2. Wählen Sie ein Soundereignis aus, indem Sie in der Liste ganz links darauf klicken.

3. Wählen Sie eine Kategorie aus: Female (weiblich), Male (männlich) oder Unisex (geschlechtsneutral) in der Mitte des Bildschirms. Die Kategorien “Male” und “Female” werden nur dann gespielt, wenn ein Bezug zur Animation des Geschlechts des gewählten Golfers besteht. Sound kann zu jeder Kategorie einzeln oder zu allen

gemeinsam zugeordnet werden.

4. Wählen Sie im ".wav File Browser" (Auswahlliste für .wav-Dateien ganz rechts) die gewünschten Dateien mit einem Mausklick aus, sie erscheinen dann unterlegt. Mehrere Dateien können über die "Ctrl"-Taste oder durch Wählen eines Bereiches mit der "Shift"-Taste ausgewählt werden.

5. Fügen Sie die ausgewählten Dateien dem gewählten Ereignis zu, indem Sie auf [<<Add] (hinzufügen) links neben dem Auswahlfeld klicken. Stellen Sie auch sicher, daß die richtige Kategorie gewählt ist.

6. Legen Sie die "Playing Percentage" (Abspielhäufigkeit) in Prozentpunkten fest. So können Sie festlegen, mit welcher Häufigkeit diese Sounds gespielt werden. Wahrscheinlich möchten Sie nicht, daß ein bestimmter Sound ständig aufs Neue gespielt wird, auch nicht dann, wenn alle Voraussetzungen dafür gegeben sind. Setzen Sie in diesem Fall die Prozentrate auf Werte um 50-75%. Nur wenn er Ihnen garantiert nie langweilig wird, setzen Sie den Wert auf 100%.

Wie man .wav-Dateien gruppiert

Sounddateien können in Gruppen zusammengefaßt werden, so daß sie hintereinander abgespielt werden, wenn das zugehörige Ereignis eintritt. Folgen Sie dazu den beschriebenen Schritten:

1. Folgen Sie zunächst den Schritten 1, 2 und 3 beim Zuordnen einer .wav-Datei zu einem bestimmten Ereignis, wie oben beschrieben.

2. Markieren Sie in der Auswahlliste alle zu gruppierenden .wav-Dateien durch einen Mausklick.

3. Betätigen Sie nun den [<<Add Group]-Button. Die gewählten Sounddateien werden nun einer Gruppe zugeordnet. Dies wird durch einen Markierungsbalken am linken Rand der Dateien angezeigt. Die Abspielreihenfolge richtet sich grundsätzlich von oben nach unten, wie es in der Auswahlliste dargestellt wird. Wenn Sie eine bestimmte Abspielreihenfolge beabsichtigen, sollten die Dateien so benannt werden, daß sich die Anordnung aus der alphabetischen Reihenfolge ergibt.

Danach wieder aufräumen

Durch die Dekomprimierung von Soundskripten sammelt sich mit der Zeit eine ganze Anzahl von .wav-Dateien an, die zu Zwecken der Bearbeitung und zur Verwendung in anderen Scripts in ein Unterverzeichnis extrahiert werden. Dieser Prozeß arbeitet selektiv. Wann immer bereits eine Datei gleichen Namens existiert, wird die neue Datei nicht neu dekomprimiert oder extrahiert. Sobald einige Dateien bereits dekomprimiert sind, verkürzt sich folglich die benötigte Zeit beim Entpacken von Soundscripts. Wann immer Sie den Script-Editor verlassen oder Änderungen abspeichern, werden die komprimierten Inhalte der Soundskripten entsprechend aktualisiert (z.B. in LINKS.SDF). Die Soundscripts wandern in das aktuelle Programmverzeichnis, nicht in das Unterverzeichnis der .wav-Dateien. Deswegen gilt: Wenn Sie nicht das Unterverzeichnis von Zeit zu Zeit aufräumen, haben Sie irgendwann mehrfache Kopien einiger oder sogar aller .wav-Dateien. Durch den Prozeß "Cleanup" (Aufräumen) werden alle .wav-Dateien aus den

Unterverzeichnissen wieder gelöscht - die Soundscripts selbst bleiben davon aber unbehelligt. Es gibt nur einen einzigen Grund, nicht sofort hinter sich aufzuräumen: Man ist mit der Änderung eines Soundskriptes noch nicht ganz durchgekommen und möchte später noch einmal daran arbeiten; dann zöge ein übermäßiger Einsatz der 'Cleanup'-Funktion natürlich einen zusätzlichen Zeitaufwand für erneutes Dekomprimieren der Soundscripts nach sich.

Betätigen Sie zum Aufräumen der .wav-Dateien einfach den [Cleanup]-Button.

Beschreibung der Sound-Ereignisse (Ein Sound soll erklingen, wenn...)

Starting Terrain - Das Terrain, von dem aus der Ball geschlagen wird:

Check if On Tee - War der Ball beim Schlag auf dem Tee?

Fairway - War der Ball beim Schlag auf dem Fairway?

Rough - War der Ball beim Schlag im Rough?

Green - War der Ball beim Schlag auf dem Grün?

Deep Rough - War der Ball beim Schlag im tiefen Rough?

Deep Grass - Lag der Ball beim Schlag in tiefem Gras?

Sand - Lag der Ball beim Schlag im Bunker (Sand)?

Asphalt - Lag der Ball beim Schlag auf Asphalt?

Pine Needles - Lag der Ball beim Schlag zwischen Pinien-Nadeln?

Lava - Lag der Ball beim Schlag auf Lava?

Ending Terrain - Das Terrain, in dem der Ball landet:

Fairway - Der Ball landet auf dem Fairway.

Rough - Der Ball landet im Rough.

Green - Der Ball landet auf dem Grün.

Deep Rough - Der Ball landet im tiefen Rough.

Deep Grass - Der Ball landet in tiefem Gras.

Sand - Der Ball landet in einem Bunker (Sand).

Asphalt - Der Ball landet auf Asphalt.

Pine Needles - Der Ball landet zwischen Pinien-Nadeln.

Lava - Der Ball landet auf Lava.

Water - Der Ball landet im Wasser.

OB - Der Ball landet ganz außerhalb (out of bounds).

Scores - ***If Ball is in the Hole ONLY*** (Nur, wenn der Ball im Loch ist!)

Hole In One - Falls der Spieler ein "Hole-in-one" erzielt.

Double Eagle - Falls der Spieler ein “Drei unter Par” erzielt.

Eagle - Falls der Spieler ein “Zwei unter Par” erreicht.

Birdie - Falls der Spieler einen Schlag unter Par bleibt.

Par - Falls der Spieler “Par” spielt.

Bogie - Falls der Spieler ein “Eins über Par” spielt.

Double Bogie - Falls der Spieler ein “Zwei über Par” spielt.

>Double Bogie - Falls der Spieler drei oder mehr Schläge über Par liegt.

Hole’s Par - (Par des Loches)

Par 3 - Falls das Par des Loches 3 ist... (usw.)

Par 4

Par 5

Club Hit (Gewählter Schläger)

Driver (Treiber) 1

Driver 2

2 Wood (Holz)

3 Wood

4 Wood

5 Wood

6 Wood

7 Wood

1 Iron (Eisen)

2 Iron

3 Iron

4 Iron

5 Iron

6 Iron

7 Iron

8 Iron

9 Iron

PW - Putting Wedge (zum Putting)

SW - Sand Wedge (im Sand)

LW - Loft Wedge (steiler Winkel)

Collisions (Sounds bei Zusammenstößen)

Passthrough - Objekte, durch die der Ball fliegen könnte (wie Blätter eines Baumes).

Ridgid - Objekte, an denen der Ball abprallen kann (wie Baumstämme oder Felsen).

Ball In Hole Status (Wo ist der Ball?)

Ball In Hole - Ball im Loch

Ball Not In Hole - Ball nicht im Loch

Ball After Hit - Position, an der der Ball liegenbleibt, im Verhältnis zum Loch.

Past Hole - Ball hat das Loch verfehlt und liegt jetzt vom Loch noch weiter weg als zuvor.

Before Hole - Der Ball hat das Loch noch nicht erreicht.

Chipping

Is Chipping - Hat die Option “Chipping” eingeschaltet.

Is Not Chipping - Hat sie nicht eingeschaltet.

Putting (Beim Einlochen)

Is Putting - Ist gerade mit dem Putting beschäftigt.

Is Not Putting - Ist es nicht.

Distance Ball was Hit (Die Distanz, die der Ball überwunden hat)

Greater Than ___ - Größer als... (Yards).

Less Than ___ - Geringer als... (Yards).

Between ___ and ___ - Zwischen ... und ... (Yards).

Distance to Hole Before Hit - (Wie weit war der Ball vor dem Schlag noch vom Loch entfernt?)

Greater Than ___ - Weiter als... (Yards).

Less Than ___ - Weniger als... (Yards).

Between ___ and ___ - Zwischen ... und ... (Yards).

Distance to Hole After Hit - Distanz zum Loch nach dem Schlag.

Greater Than ___ - Größer als ... (Yards).

Less Than ___ - Geringer als ... (Yards).

Between ___ and ___ - Zwischen ... und ... (Yards).

Within %___ - Unterhalb ... Prozent der Gesamtdistanz zum Loch.

Outside %___ - Oberhalb ... Prozent der Gesamtdistanz zum Loch.

Green Condition - (Zustand des Grüns)

Soft - weiches Grün

Normal - normales Grün

Hard - hartes Grün

Wind Condition - (Windstärke)

None - kein Wind

Breezy - leicht windig

Windy - windig, böig

Power - (Kraft des Schlages)

Underhit - Weicher Schlag (der Mausknopf wurde VOR der 12-Uhr-Position in der Swing-Anzeige losgelassen).

Perfect 100% - Guter Schlag (der Mausknopf wurde genau bei der 12-Uhr-Position losgelassen).

Overhit - Harter Schlag (der Mausknopf wurde NACH der 12-Uhr-Position losgelassen).

Snap - (Ballschnitt)

Early - Früh (der Mausknopf wurde VOR der 6-Uhr-Position in der Swing-Anzeige losgelassen).

Perfect - Perfekt (der Mausknopf wurde genau bei der 6 -Uhr-Position losgelassen).

Late - Spät (der Mausknopf wurde NACH der 6-Uhr-Position losgelassen).

Wie LINKS LS vorgeht, um eine Sound-Datei abzuspielen.

1. Wenn ein Ereignis stattfindet, durchsucht LINKS LS unter den vier Ereignis-Typen, ob ein zum Spielgeschehen passendes zu finden ist.

2. Das Ereignis erhält eine “Trigger”-Priorität nach der Anzahl der erfüllten Bedingungen. Besser erfüllte Bedingungen haben dann Vorrang vor Ereignissen mit nur teilweise erfüllten.

3. Wenn ein Sound-Ereignis gefunden wurde, wird mit dem Geschlecht des Spielers verglichen. Handelt es sich um einen weiblichen Spieler, wird per Zufallsprinzip ein Sound aus der Female- oder Unisex-Liste gewählt. Für einen männlichen Spieler entsprechend aus der Male- oder Unisex-Liste.

4. Dann wird die Abspielhäufigkeit überprüft, der Sound wird entsprechend der hier vorgegebenen Prozentzahl gespielt oder nicht. Bei 40% ist das in 4 von 10 Fällen der Fall. Die Sound-Datei wird entsprechend dieser Prämisse abgespielt.

In diesem Teil des Handbuches werden bestimmte Optionen und Prozeduren von LINKS LS 98 detailliert beschrieben. Die Stichpunkte sind alphabetisch geordnet und dienen ebenfalls als Querverweise zu den einzelnen Punkten im Handbuch, wo sie ebenfalls genau beschrieben sind.

Add-On's Sehen Sie bitte bei: 'Add On's' nach.

Aiming (Zielen) Sehen Sie bei: 'Auf dem Tee' und 'Anvisieren des Pins' nach.

Auto Mulligans Sehen Sie bitte bei: 'Eine Übungs-Session' nach.

Caddy (der virtuelle Balljunge)

Die Caddy-Option empfiehlt und wählt vor jedem Schlag automatisch einen Golfschläger (Club) für Sie. Sie können diese Option entweder bei der Spieler-Generierung oder in der Spieler-Auswahl anwählen. Der Schläger, der vorgeschlagen wird, muß nicht zwangsläufig der beste für den aktuellen Schlag sein. Es gibt immer verschiedene Umstände, wie zum Beispiel die Lage des Balls, die Wind-Stärke oder -Richtung, oder den Höhenunterschied zwischen dem Ball und dem Pin, wodurch der Schlag besonders beeinflußt wird. Vergessen Sie nicht: Auch wenn Sie den Caddy aktiviert haben - Sie können jederzeit einen anderen Golfschläger bestimmen.

Cameras (Kameras)

Die Kamera-Fenster sind vom Benutzer wählbar und in der Größe veränderbar. Sie können in folgenden Positionen plaziert werden: Am Grün, seitlich, im Profil, von oben, im Chat-Modus (Netzwerk/Modem-Spiel), Golfer-Kamera, Pin-Kamera, Landung von vorne, Landung von hinten.

Der Hauptbildschirm ist immer sichtbar, außer bei der Zeitlupenwiederholung. Es ist das Fenster, in dem der Golfspieler erscheint und der Schlag ausgeführt wird. Alle anderen Fenster sind optional. Sie können bis zu acht Fenster gleichzeitig geöffnet haben. Jedes Fenster kann durch Klicken und Ziehen (am kleinen, gestreiften Dreieck rechts unten), durch Klicken an der unteren rechten oder linken Ecke vergrößert oder verkleinert werden. Sie können ein Fenster verschieben, indem Sie es in der Titelzeile anklicken und zum einem anderen Punkt ziehen. Sollten Sie ein Fenster über dem Golfer oder dem Swing-Indikator plazieren, erscheint eine rote Box und warnt Sie. Ein Fenster kann nicht über dieser roten Umrandung plaziert werden. Sie können mit der X-Taste sämtliche Fenster gleichzeitig schließen.

Ein Kamera-Fenster öffnen:

1. Klicken Sie auf den "Configure-Camera"-Button im Control Panel.

2. Klicken Sie auf die Kamera, deren Sicht gezeigt werden soll.

Ändern der Kamera in einem bestimmten Fenster

1. Klicken Sie auf das Kamera-Icon oben links in der Titelzeile eines Kamerafensters und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein kleines Menü erscheint.

2. Ziehen Sie den Mauspfeil auf den Menüpunkt, den Sie wünschen, während Sie die Maustaste gedrückt halten. Hier können Sie Kameras und andere Optionen auswählen. Lassen Sie die Maustaste über den gewünschten Optionen wieder los.

Optionenwahl in einem bestimmten Kamera-Fenster:

1. Klicken Sie auf den "[O]"-Button in der Titelleiste.

2. Klicken Sie auf die gewünschte Option.

Optionen der "Smart Camera" (intelligente Kamera):

Auto Camera Height – Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Höhe der Kamera automatisch bestimmt. Wenn ausgeschaltet, versucht die Kamera den "High Point" (höchsten Punkt) zu übernehmen.

Remove Obstrusive Objects – (Objekte aus dem Weg räumen) Blendet alle Objekte aus, die sich zwischen Kamera und Zielobjekt befinden.

Reset to Landing Spot – (Zum Landeplatz zurückkehren) Richtet Kameras, welche die Landung des Balles verfolgen, auf die dafür wahrscheinlichste Zone aus.

Putting Camera (vormals: "Green View Camera") -- (Kamera beim Putting)

Diese Kamera ist hinter dem Grün plaziert, etwa 15 Meter über dem Boden, und blickt zurück in Richtung des Abschlagspunktes (Tee). Diese Kamera zeigt die Golfer-Animation, den Ballflug und den Ziel-Marker. Der Spieler kann den Ziel-Marker ebenfalls innerhalb dieses Fensters plazieren. Wenn "Change to Profile" ausgewählt ist, wechselt das Fenster automatisch zur Profil-Ansicht, wenn der Ball aufs Grün kommt.

Golfer Camera – (Kamera beim Golfer) Sie folgt stets dem Golfer und zeigt immer die Person, die als nächstes am Ball sein wird. Beim erstmaligen Aktivieren steht diese Kamera hinter dem Golfer, etwas rechts und über ihm. Solange sie nicht geändert wird, bleibt sie in dieser Position stabil. Einmal geändert, "merkt" sich die Kamera die neuen Einstellungen. Für diese Kamera gelten folgende Regeln:

Maximale Entfernung vom Golfer:	40 Yards (120 Fuß)
Minimale Entfernung vom Golfer:	10 Fuß
Maximale Höhe:	91 Fuß bei 40 Yards
Bis herunter zu:	23 Fuß bei 10 Yards
Minimale Höhe:	1 Fuß
Maximale Neigung der Kamera	
- nach unten:	35 Grad
- nach oben:	0 Grad (Horizontal)

Einstellen des "High Point" – Der "High Point" (Flughöhe) der Golferkamera wird

durch die nach oben und unten weisenden Pfeile auf der Titelleiste des Kamerafensters eingestellt. Nach einem Klick auf [R] wird der Fensterinhalt neu gezeichnet. Die Golferkamera “merkt” sich diese Einstellung und versucht sie zu halten, jedoch wird sich infolge der Neigungsbeschränkung (auf 35 Grad) die Höhe der Kamera verringern, je näher sie an den Golfer herangeführt wird. Deswegen beträgt die maximale Höhe auf 40 Yards Entfernung 91 Fuß, wogegen sie auf 10 Yards nur bei 23 Fuß liegt. Wann immer sich die Kamerahöhe infolge der Annäherung an den Golfer verringert, wird sie bei Vergrößerung des Abstandes wieder auf ihre gewünschte Flughöhe gezogen. Beachten Sie bitte beim Einstellen der Flughöhe, daß die maximal zulässige Höhe nicht überschritten werden kann. Wenn Sie also eine Kamera hoch in der Luft wünschen, müssen Sie schon vorher den nötigen Abstand zum Golfer einhalten (30-40 Yards). Vergessen Sie auch nicht, durch Betätigen des [R]-Buttons ein Neuzeichnen und Speichern der Flughöhe zu initialisieren. Sollte die Szene aus irgend einem anderen Grund neu gezeichnet werden müssen, kehrt der “High Point” auf jeden Fall zum vorher gespeicherten Wert zurück.

Bewegen der Kamera – Sie können die Golferkamera entweder durch Positionieren des Markers bewegen, oder durch Klick auf die [+]- und [-]-Buttons auf der Titelleiste, näher heran oder weiter weg zoomen. Die Kamera wird sich immer in Richtung Golfer neu positionieren. Unabhängig davon, wie die Kamera bewegt wird, muß zum Abspeichern der neuen Werte und zum Neuzeichnen des Szenarios immer der [R]-Button betätigt werden. Wann immer die Ansicht aus einem anderen Grund - ohne Betätigung des [R]-Buttons - neu gezeichnet werden muß (etwa weil die Fenstergröße geändert wurde), werden die Positionen entsprechend der vorher gespeicherten Werte korrigiert. Wenn Sie die Kamera weiter als 40 Yards vom Golfer weg bewegen, wird sie sich nach Betätigung des [R]-Buttons an der 40-Yards-Grenze wiederfinden. Beachten Sie auch, daß eine Annäherung in Richtung Golfer die Kamerahöhe vorübergehend senken wird, damit der Golfer im Blickfeld bleibt, ohne den maximalen Neigungswinkel zu überschreiten (35 Grad).

Um den Golfer herum schwenken – Um eine Kamerafahrt rechts oder links um den Golfer herum auszuführen, wobei der Golfer stets Mittelpunkt bleibt, plazieren Sie den Mauszeiger im Fenster der Golferkamera und drücken Sie die Cursortasten “Pfeil-nach-links” oder “Pfeil-nach-rechts”. Mit jedem Tastendruck erreichen Sie einen Schwenk um 10 Grad, das Neuzeichnen des Fensterinhalts geschieht automatisch.

Auf- und Abschwenken – Um den Neigungswinkel der Kamera nach oben oder unten zu korrigieren, plazieren Sie den Mauszeiger im Fenster der Golferkamera und drücken Sie die Cursortasten “Pfeil-nach-oben” oder “Pfeil-nach-unten”. Mit jedem Tastendruck erreichen Sie einen Schwenk um 5 Grad, das Neuzeichnen des Fensterinhalts geschieht automatisch, solange die Grenzen von 0 Grad Minimum und 35 Grad Maximum nicht überschritten werden.

Pin Camera – (Zielkamera) Diese Kamera hat immer den Pin (das Loch) im Blickfeld. Beim ersten Öffnen wird die Pin Camera hinter dem Grün aufgebaut. Solange der Benutzer ihren Blickwinkel nicht ändert, bleibt die Einstellung für jedes Loch gleich. Einmal geändert, “merkt” sich die Kamera die neuen Einstellungen. Die Pin Camera funktioniert ähnlich wie die Golferkamera (siehe oben) in bezug auf Höhe und Position, natürlich jeweils relativ zum Pin, nicht zum Golfer. Einzige Ausnahme: Die Pin Camera kann bis auf 3 Fuß an das Loch heran bewegt werden.

Side View Camera (Kamera von der Seite) - Dies ist eine seitliche Ansicht, die das

aktuelle Loch, die Golfer-Animation, den Ballflug und den Ziel-Marker zeigt. Sie wird per Voreinstellung zwischen Tee und Pin gesetzt und zeigt den ganzen Kurs. Die Taste “O” blendet Objekte aus, die auf dem Fairway (dem Lochkurs) die Sicht blockieren. Sie können dieses Fenster mit folgenden Optionen belegen:

Fixed – (fixiert) Die Kamera bleibt immer am selben Ort.

Roaming – (begleitend) Wird entsprechend der Spielerbewegung nachgeführt.

Switch Sides – (Seitenwechsel) Ansicht des Kurses von der anderen Seite.

Top View Camera (Kamera von oben) - Dies ist eine Overhead-Kamera, die über dem Golfer schwebt. Für die Zoom-Funktion sind die + und - Buttons zuständig. Um die Position der Kamera zu verändern, klicken Sie auf den C -Button und verschieben Sie den Marker zu der Position, an der Sie die Kamera haben wollen. Wenn Sie den O-Button drücken, werden alle Objekte im Top View entfernt oder ersetzt. Mögliche Optionen sind:

> Fixed (fixiert) - Bleibt in dieser Ansicht während des gesamten Spiels am aktuellen Loch.
>
> Roaming (begleitend) - Bewegt sich mit dem aktuellen Spieler mit.
>
> Switch Sides (Seitenwechsel) - Zeigt dem Lochkurs (Fairway) von der anderen Seite.

Profile Camera (Kamera in Profilsicht) - Das Profil-Fenster zeigt eine grafische Darstellung von Entfernung und Höhenunterschieden des gesamten Geländes zwischen dem Ball und dem Loch. Der Ballflug wird ebenfalls in diesem Fenster angezeigt.

Chat Camera (Kamerafenster für ein “Schwätzchen”) - Diese Kamera wurde speziell für das Netzwerk- oder Modem-Spiel konzipiert. Die Chat Camera unterstützt Sie, wenn Sie sich mit einem Mitspieler an einem anderen Computer austauschen (ein Schwätzchen halten) wollen. Um eine Nachricht an einen anderen Spieler zu senden, klicken Sie auf den Button C im Chat-Fenster. Nun können Sie einen Text eingeben, danach drücken Sie [RETURN]. Sie können ebenfalls häufig benutzte Phrasen eingeben, indem Sie sogenannte “Chat-Strings” erstellen. Diese sind dann bei Bedarf leicht herbeizuholen, indem Sie die entsprechenden Tastaturkürzel betätigen. Sogar Sound-Files können Sie mit Hilfe des Chat-Features abspielen! LINKS LS sendet im Netzwerk-Modus die .wav-Files durch das Netzwerk zu anderen Computern. Falls Sie über Modem spielen, sendet LINKS LS nur den Namen des .wav-Files zu Ihrem Mitspieler. Das ganze File zu übertragen, würde zu lange dauern - also muß Ihr Partner das File im selben Verzeichnis-Pfad wie Sie selbst haben - dann wird es abgespielt. Hat Ihr Mitspieler das File nicht, erscheint eine Fehlermeldung in Ihrer Chat-Box. Eine Zusammenstellung von .wav-Dateien wird in der LINKS LS 1998 Edition mitgeliefert.

Das voreingestellte Verzeichnis für .wav-Dateien ist »\Program Files\LINKSLS98\WAVS. Wenn sich Ihre .wav-Datei in diesem Verzeichnis befindet, müssen Sie den kompletten Pfad nicht mit angeben - Sie können einfach die Pfadeingabe übergehen. (z.B. [D:\SOUND\TEST]). Die Angabe der Namenserweiterung .wav ist auch nicht erforderlich.

Um eine .wav-Datei als Teil eines “Chats” zu senden, tippen Sie den Namen wie einen normalen Text ein, aber fassen Sie ihn in spitze Klammern. Als Beispiel könnten Sie

senden: NETTER SCHLAG! <APPLAUS> , danach folgt: [RETURN]. Wenn sich die Datei applaus.wav auf Ihren Laufwerk D:\ im Verzeichnis \SOUND befindet, können Sie auch <D:\SOUND\APPLAUS> [RETURN] eingeben, um nur die .wav-Datei zu senden. Diese .wav-Dateien können in Ihren vordefinierten "Chat Strings" ebenso vorkommen.

Anmerkung zu Mehrdeutigkeiten: Wenn sich eine .wav-Datei gleichen Namens zugleich im Verzeichnis \WAVS und auch einem anderen Verzeichnis befindet, (dessen Pfad Sie angegeben haben), wird immer die Datei aus dem WAVS-Verzeichnis abgespielt.

Reverse Landing Camera (Kamera für Landung von hinten) - Diese Ansicht zeigt die Gegend, in der Ihr Ball voraussichtlich landen wird, und zwar aus der Perspektive in Richtung des Golfers (also der Bewegungsrichtung des Balles entgegengesetzt). Wie schon bei den anderen "intelligenten Kameras" kann auch diese überall im Umfeld des aktuellen Lochs plaziert werden. Zum Neu-Positionieren setzen Sie einfach den Marker an die gewünschte Stelle und drücken Sie den [R]-Button, um das Szenario neu zu zeichnen.

Hinweis: Vergessen Sie danach nicht, die Zielrichtung des nächsten Schlages zu markieren; andernfalls werden Sie nämlich auf die Kamera zielen!

Forward Landing Camera (Kamera für Landung von vorne) - Diese Ansicht zeigt die Gegend, in der Ihr Ball voraussichtlich landen wird, und zwar aus der Perspektive in Richtung des Ziels (also der Bewegungsrichtung des Balles folgend). Wie schon bei den anderen "intelligenten Kameras" kann auch diese überall im Umfeld des aktuellen Lochs plaziert werden. Zum Neu-Positionieren setzen Sie einfach den Marker an die gewünschte Stelle und drücken Sie den [R]-Button, um das Szenario neu zu zeichnen. Hinweis: Vergessen Sie danach nicht, die Zielrichtung des nächsten Schlages zu markieren; andernfalls werden Sie nämlich auf die Kamera zielen!

Green Camera (Kamera am Grün) - Diese Kamera ist voll konfigurierbar und zeigt wahlweise in Richtung Ziel oder in Richtung Golfer, von jedem beliebigen Fixpunkt am Loch aus. An einem beliebigen Loch wird sie zunächst etwas über und hinter dem Grün in Richtung Pin aufgebaut.

Zum Neu-Positionieren setzen Sie einfach den Zielmarker an die gewünschte Stelle. Anders als die übrigen Kameras bleibt diese immer für das jeweilige Loch ortsfest stehen, solange sie nicht absichtlich bewegt wird. Am nächsten Loch wird sie sich wieder hinter dem Grün neu positionieren. Sie können diese Kamera entweder auf den Golfer oder den Pin richten, indem Sie auf den entsprechenden Button in der Titelleiste klicken.

Changing Settings (Einstellungen verändern)

Für die Player Settings (Spieler-Einstellungen) sehen Sie bei 'Einen Spieler ändern' nach.

Für **Game-Play**, **Sound** und **Anzeige,** sehen Sie unter 'Optionen' im Kapitel 8 nach.

Chat Strings Sehen Sie bei 'Chat Kamera' nach.

Chat .wav-Dateien Sehen Sie bei 'Chat Kamera' nach.

Chipping Sehen Sie im Abschnitt 'Chipping' nach.

Computer Opponent (Computer-Gegner) Sehen Sie unter ‘Computer-Gegner’ nach.

Control Panel (Bedienfeld)

Wenn Sie mit dem Mauszeiger den unteren Bildschirmrand berühren, erscheint das Control-Panel. Wenn Sie den Mauszeiger über die Gegenstände auf dem Control Panel bewegen, erscheint jeweils ein kleiner Text. Die Texte der einzelnen Golfschläger beschreiben die durchschnittlichen Weiten, die mit den jeweiligen Schlägern zu erreichen sind. Für die Beschreibung der einzelnen Buttons sehen Sie unter ‘Das Control-Panel’ nach.

Course Conditions (Zustand des Golfplatzes)

Im “Player-Selection” -Bildschirm können Sie Wind- und Grün-Bedingungen einstellen, wie zum Beispiel auch die Anwesenheit von Nebel und Dunst. Schlagen Sie auch unter: ‘Zustand des Golfplatzes’ nach.

Course Selection (Auswahl der Golfplätze)

Properties (Eigenschaften) - Dieser Button ruft die Anzeige der Platz-Eigenschaften auf. In diesem Menü können Sie auch nachsehen, wieviel Platz der Kurs auf der Festplatte belegt. Es gibt außerdem drei Optionen, die Ihnen ein Verwalten Ihrer Golfplätze erlaubt. Damit können Sie Kurse auf die Festplatte kopieren, sie auf der CD belassen, oder eine Kombination beider Möglichkeiten einstellen. Da die Festplatte schneller als die CD ist, würde der Golfkurs schneller geladen, wenn Sie ihn auf der Festplatte haben. Mancher aber spart lieber Speicherplatz und nimmt dafür eine längere Ladezeit in Kauf.

Eine weitere Option ermöglicht, den Kurs erst dann auf die Festplatte zu kopieren, wenn er gebraucht wird. Der aktuell hervorgehobene Kurs wird dann geladen und bleibt solange erhalten, bis ein anderer Kurs an der Reihe ist - dieser muß jedoch mit der gleichen Option ausgestattet sein. Dann wird der alte gelöscht und der neue auf die Festplatte kopiert. Dies ist keine wirkliche De-Installion eines Kurses, sondern nur eine Art Verschiebe-Bahnhof. Ein Kurs bleibt tatsächlich solange im Aufgebot, (in der sog. “Kurs-Liste”), bis er definitiv de-installiert wird. Jeder beliebige Kurs kann mit dieser Option versehen werden.

Add - (Hinzufügen) Dies erlaubt Ihnen, einen LINKS LS - Golfkurs zu laden. Ein “Links SVGA Championship”-Golfkurs kann mit dieser Option allerdings nicht geladen werden.

Remove (Entfernen) - Wenn Sie einen Kurs anklicken und dann den “Remove”-Button betätigen, wird er sowohl aus der Kurs-Liste, als auch von der Festplatte gelöscht.

Links 386 Courses (Golfkurse des Vor-Vorgängerspiels) - Dieser Button erlaubt Ihnen die Installation von Golfkursen aus “Links SVGA Championship”. Alle Golfkurse dieses Vorgängerspiels sind bereits in vorkonvertierter Form vorhanden und müssen nur freigeschaltet werden. Sie werden aufgefordert, das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte anzugeben, in dem sich diese Kurse befinden. Haben Sie diese Kurse derzeit nicht auf Festplatte installiert, müssen Sie die CD oder die Diskette einlegen,

auf denen sich der jeweilige Kurs befindet.

Tour - Falls der gewählte Kurs eine Video-Tour beinhaltet, werden Sie nach Drücken dieses Buttons aufgefordert, die CD einzulegen, welche diese Video-Tour enthält. Anschließend müssen Sie einige zusätzliche, die Tour betreffende Fragen beantworten. Wenn Sie dann die Tour des Kurses hinter sich haben, kommen Sie wieder bei diesem Bildschirm an.

Course Stats (Statistik des Kurses) - Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird die aktuelle Statistik des Kurses angezeigt. Sehen Sie auch bei 'Statistiken' nach.

Delete (Löschen) **von Kursen, Spielern oder Saved Shots** – Diesem Thema ist ein eigenes Kapitel in diesem Handbuch gewidmet.

Display Settings... - (Anzeigen der Einstellungen) - Diesem Thema ist ein eigenes Kapitel in diesem Handbuch gewidmet.

Dropping (den Ball fallenlassen) Sehen Sie unter 'Das Spiel beginnen', und 'Ball fallenlassen' nach.

Elevation Gauge - (Höhen-Anzeige) Sehen Sie unter 'Auf dem Tee' nach.

Emergency Save... - (Notspeicherung) Sehen Sie unter 'Laden eines abgespeicherten Spieles' nach.

Exit LINKS LS (Das Spiel verlassen)

Wir empfehlen, LINKS LS vom Hauptmenü aus zu verlassen, indem Sie den Exit-Button betätigen - oder aber vom Control Panel aus den "Main Menü"-Button anklicken, und dort Exit LINKS LS wählen. Diese Prozedur löscht gleichzeitig alle temporären Dateien, die LINKS LS unbemerkt angelegt hat, und hinterläßt Ihre Festplatte in sauberem Zustand.

Flybys (Vorbeiflüge)

Vorbeiflüge (wie aus dem Hubschrauber), stehen nur bei Kursen zur Verfügung, die speziell für LINKS LS designed wurden. Bei importierten SVGA Kursen aus Vorgängerspielen ist das nicht möglich, selbst wenn es dazu eine Option unter LINKS 386 CD oder LINKS Pro CD gab. Das liegt an dem verbesserten Flyby-Format von LINKS LS.

Um einen Vorbeiflug anzusehen, müssen Sie zuerst den gewünschten Loch-Kurs betreten. Dann klicken Sie auf den "Flyby"-Button links unten auf dem Control Panel. Falls die CD mit dem gewünschten Flyby noch nicht im Laufwerk liegt, werden Sie aufgefordert, sie einzulegen. Danach geht es automatisch los.

Das Flyby-Fenster besitzt Tasten wie ein Videorecorder. Sie können Stoppen, Pausen einlegen, vor- und rückwärts spulen. Vorbeiflüge können in 320x240 oder 640x480 angezeigt werden. Wenn Sie auf den 1x - Button klicken, wird in 320x240 abgespielt, der 2x - Button ist für 640x480 zuständig. Wenn Sie die Größe während des Abspielens verändern, beginnt der Videoclip noch einmal von vorn.

Fog and Haze - (Nebel und Dunst) Sehen Sie bitte bei 'Platz-Verhältnisse' nach.

Game Formats (Spiel-Varianten)

LINKS LS stellt sechs unterschiedliche Spiel-Varianten zur Verfügung: Stroke Play, Best Ball, Match Play, Scramble, Alternate Play und Skins.

Eine ausführliche Beschreibung dieser Spiele finden Sie im Kapitel ‘Auf dem Tee’ - ‘Eine Spiel-Variante auswählen’.

Gimmies

Sehen Sie im Kapitel ‘Auf dem Tee’ - ‘Gimmies’ nach.

Golfer Animations (Golfspieler-Animationen)

Wenn Sie den “Golfer Catalog” -Button im “Player Settings” -Menü klicken, gelangen Sie in die Golfspieler-Liste, in der Sie Ihre Golfer-Animationen verwalten können. Hier lassen sich Animationen hinzufügen, entfernen, testen oder Informationen abrufen. Mit LINKS LS 98 erhalten Sie: Arnold Plamer, eine junge Frau, einen jungen Mann, einen Afro-Amerikaner und jeweils einen Mann und eine Frau mittleren Alters. Jede Animation beinhaltet verschiedene Reaktionen auf gute oder mißlungene Schläge einschließlich einer Animation des “Einschwingens” vor dem eigentlichen Schlag. Das Timing des Golfers ist nun unabhängig vom Swing-Indikator, so daß Sie die Golfer Animation in Full-Motion-Video mitverfolgen können. Weitere Golfspieler-Animationen können Sie später mit der “Tour Player” und der “Celebrity-Player”-Serie nachkaufen.

Golfer Catalog - (Golfspieler-Liste) Sehen Sie unter ‘Golfer Catalog’ nach.

Grid (Raster-Einblendung)

Wenn Sie im Control Panel auf den “Grid”-Button klicken, wird ein dünnes, hellgrün durchscheinendes Raster über den Boden gelegt. Es ist sehr nützlich, um die Bodenneigungen und -Unebenheiten zu ermessen, besonders im Grün. Schauen Sie hierzu auch unter “Automatisches Gitterraster” nach.

Help (Hilfe-Funktion, Taste F1)

Unser neues Hilfe-System ist nur einen Mausklick entfernt und hilft Ihnen während des Spiels, Optionen und Funktionen zu verstehen. Klicken Sie einfach auf einen der gerade anwesenden “Help”-Buttons oder drücken Sie die Taste F1 auf der Tastatur.

Hot Keys (Tastatur-Kürzel)

- Für das Control Panel:

Sehen Sie bitte unter: ‘Das Control Panel’ nach.

- Auf den Menü-Bildschirmen:

Viele Buttons der zeitweise erscheinenden Menüs haben Entsprechungen (Kürzel) auf Ihrer Tastatur. Die unterstrichenen Buchstaben repräsentieren die jeweilige Taste, die zu drücken ist.

- Für den Chat Modus:

Sehen Sie im Kapitel 10 bei: 'Online-Spiel' nach.

- Für Screen Captures: (Bildschirmfotos)

Mit der Tastenkombination Alt+F10 können Sie das aktuell angezeigte Bild als "Targa True Vision" .TGA-Bild abspeichern. So erzeugte Bilder werden als scrn0000.tga, scrn0001.tga usw. abgespeichert. Dann brauchen Sie nur noch ein Grafik-Programm, das .TGA-Bilder konvertieren kann.

LINKS 386 Kurse - Sehen Sie im entsprechenden Kapitel in diesem Handbuch nach.

Modem/Network - (Modem und Netzwerk-Spiel) - Sehen Sie bei 'Online-Spiel' nach.

Mulligans - Sehen Sie bei 'Auf dem Tee - Mulligans' nach.

Mulligans (Auto) - Sehen Sie bei 'Starten einer Übungsrunde' nach.

Network Play - (Netzwerkspiel) Sehen Sie bei 'Online-Spiel' nach.

Options Screen - (Spieloptionen) Sehen Sie im Kapitel 8 bei 'Optionen' nach.

Online Play - (Online-Spiel) Sehen Sie bei 'Online-Spiel' nach.

Players - (Spieler) Sehen Sie im Kapitel 7 bei 'Spieler erstellen und ändern' nach.

Post Shot Selection (Optionen nach dem Schlag) Sehen Sie bei Optionen nach dem Schlag nach.

Practice (Üben) Sehen Sie bei: 'Eine Übungsrunde beginnen' nach.

Printing: Score Card (Zählkarte) und Statistik

Um die digitalisierte Score Card (Ihre Zählkarte) auszudrucken:

1. Klicken Sie auf den "Print"-Button, während Sich die Zählkarte auf dem Bildschirm befindet.

Um die Spieler- oder Kurs-Statistik auszudrucken:

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Drucker eingerichtet und eingeschaltet ist.
2. Klicken Sie auf "Options" auf dem Titel-Bildschirm.
3. Klicken Sie entweder auf "Player Statistics" oder auf "Course Statistics".
4. Klicken Sie auf den "Print" (Drucken) -Button ganz unten.

Putting - (Einlochen) Sehen Sie bei 'Das Einlochen' nach.

Recorded Game (Aufgezeichnetes Spiel)

Ein Spiel aufzuzeichnen ist eigentlich dasselbe, als würden Sie per Videokamera die ausgewählten Spieler über den Golfkurs verfolgen. Wenn eine Spielrunde aufgenommen ist, können Sie damit gegen sich selbst spielen oder die Aufnahme zu einem Freund senden, der dann seinerseits dagegen antritt. So können zwei Spieler zeitversetzt gegeneinander antreten, wann immer sie Gelegenheit dazu finden.

Record (Ein Spiel aufnehmen):

1. Aktivieren Sie die “Record Game” (Spiel aufnehmen) -Box im “Player Selection” -Bildschirm.

2. Spielen Sie ein komplettes Achtzehn-Loch-Spiel.

3. Geben Sie einen Namen für dieses Spiel an und klicken Sie “Save” (speichern).

Reround -Button (Spiel wiederholen)

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erhalten Sie zunächst Informationen zum laufenden Spiel. Sie haben nun die Chance, das Spiel genauso noch einmal zu starten, wobei alle Spieler und Platz-Einstellungen der vorherigen Runde erhalten bleiben, ob sie abgeschlossen wurde oder nicht.

Resume -Button (Spiel Laden)

Ein Klick auf diesen Button läßt Sie ein abgespeichertes Spiel laden und wieder aufnehmen. Schauen Sie dazu auch unter “Gespeichertes Spiel fortführen” nach. Dort steht auch, in welcher Weise LINKS LS vorangegangene Spiele automatisch abspeichert.

Rotating the View - (Den Blickwinkel ändern) Sehen Sie bei “Auf dem Tee” und “Blickwinkel ändern**”** nach.

Saving a Game (Ein Spiel abspeichern) Sehen Sie bei “Ein laufendes Spiel beenden” nach.

Saving a Shot - (Einen Schlag abspeichern) Sehen Sie bei “Das Spiel beginnen” und “Optionen nach dem Schlag” nach.

Score Card (Zählkarte)

Die Zählkarte zeigt die Namen der Spieler, ihr Können, die über/unter Par Spiele an, die Punktzahl einzelner Löcher und weitere spezifische Informationen. Sie besitzt eine Vorder- und eine Rückseite, die Sie mittels des Buttons “Back 9” (Hintere 9 Löcher) , der sich dann in “Front 9” (Erste 9 Löcher) verwandelt, umschalten können. Die dabei auftauchenden Felder “In” und “Out” spiegeln das Ergebnis der jeweils anderen Seite der Karte ein. Das Endergebnis wird nach 18 Löchern genommen und auf der Rückseite der Score-Card angezeigt. Es werden die Anzahl der Gimmies und

Mulligans aufgezeichnet und in der Tabelle unten sehen Sie die Entfernungen - vom Tee zum Loch - für die jeweiligen Spieler-Klassen: von den Champions bis zu den Ladies. Auch die Handicaps sind aufgeführt, wiewohl dies keine Verwendung in LINKS LS findet.

Um die Zählkarte ansehen zu können, klicken Sie rechts unten im Control Panel auf den Button “Score-Card”. Ein Ausdruck ist mit Hilfe des Buttons “Print” möglich. Für das “Skins” Spielformat gibt es eine eigene Zählkarte.

Screen Capture (Bildschirmfotos) - Schauen Sie unter ‘Tastaturkürzel’ nach.

Shot Information (Informationen über den Schlag) - Sehen Sie bei ‘Spiel-Informationen’ nach.

Shot Setup (Den Schlag vorbereiten)

Um einen Schlag bestmöglichst vorzubereiten:

1. Klicken Sie auf ‘Shot Setup’ im Control Panel.

2. Wählen Sie aus, welche Art von Schlag Sie ausführen wollen: Straight (Geradeaus), Fade (Rechts-Drall), Draw (Links-Drall)**,** User 1, User 2, (benutzerdefinierbar) oder Chipping.

3. Wählen Sie einen speziellen Schläger für diesen Schlag aus (Club). Sie können natürlich nur unter denen auswählen, die Sie dabei haben.

4. Ändern Sie die Spieler-, bzw. Schlägerhaltung oder Lage des Balls, indem Sie die verschiedenen Schieberegler bewegen.

5. Klicken Sie OK.

Default - Dieser Button holt die Grundeinstellungen wieder zurück.

This Shot Only - (nur für diesen Schlag) läßt die Einstellungen nach Vollendung des Schlages wieder auf die Grundwerte zurückkehren.

Beschreibung des ‘Advanced Shot Settings’ (Feineinstellungen des Schlages)

Swing Plane - (Schwung-Achse) Mit diesem Schiebe-Regler (ganz oben) können Sie die Achse des Schwunges (die Schwung-Richtung im Verhältnis zum Spieler) verändern.

Anmerkung: Wenn Sie den Regler nach links verschieben, verlagert sich die Achse auf eine Ebene ‘Von-Außen-nach-Innen’. Dadurch erhält der Ball einen Drall nach rechts. Verschieben Sie den Regler nach rechts, verhält es sich umgekehrt.

Ball Position (Lage das Balls) - Der Schieberegeler mit dem Ballsymbol verschiebt den Ball nach vorn oder hinten. Das verändert den Schlagwinkel.

Anmerkung: Liegt der Ball weiter vorn (oben), dann wird seine Flugkurve höher sein, liegt er weiter hinten (unten), fliegt er flacher und rollt weiter.

Club Face (Schlagfläche des Schlägers) - Mit dem Regler rechts daneben können Sie einstellen, in welchem Winkel die Schlagfläche des Schlägers den Ball trifft. Betätigen Sie dazu die Pfeil-Buttons nach oben oder unten.

Anmerkung: Wenn Sie die Schlagfläche „schließen“, indem Sie sie nach oben (vorn) bewegen, driftet der Ball nach rechts. Je schärfer der Winkel der Schlagfläche, desto stärker wird der Schnitt nach rechts oder links.

Stance (Körperhaltung) - Mittels des Reglers unter den Fußabdrücken können Sie die Fußstellung verändern.

Anmerkung: Eine Veränderung der Fußstellung hat in LINKS LS keinen Einfluß auf den Schlag - dieses Feature ist nur aus Gründen der Vollständigkeit vorhanden.

Slope Indicator (Anzeige der Bodenneigung) - Diese Anzeige verrät Ihnen, wie stark die Bodenneigung an dem Punkt ist, an dem Ihr Ball liegt. Die Pfeile zeigen die Richtung und Stärke der Neigung an. Je länger die Pfeile, desto höher die Neigung. Bedenken Sie, daß es die Regel und nicht die Ausnahme ist, daß der Ball auf einem nicht ebenen Untergrund liegt. Der Winkel der Ball-Lage wirkt sich jedoch nur auf diejenigen Spieler aus, die ihre Fähigkeiten auf „Pro“ (Professional) gesetzt haben.

Nach unten deutender Pfeil - Dies bezeichnet die Lage auf einem Gefälle. Ein Schlag von hier würde eine flachere Flugkurve bedeuten.

Nach oben deutender Pfeil – Der Ball liegt an einer Steigung. Ein Schlag von hier neigt zu einer höheren Flugbahn.

Nach links deutender Pfeil - Ein Gefälle nach links. Schlagen Sie den Ball von hier, driftet er normalerweise nach links.

Nach rechts deutender Pfeil - Ein Gefälle nach rechts. Schlagen Sie den Ball von hier, driftet er normalerweise nach rechts.

Sound Editor & Library (Sound-Editor und Bibliothek) Sehen Sie im Kapitel 11 unter ‘Das Sound System’ nach.

Sound Setup Options - (Optionen der Sound-Einstellung) Sehen Sie in Kapitel 11 unter ‘Das Sound System’ nach.

Bei Problemen sehen Sie bei Fehlerbeseitigung - ‘Probleme mit Sound-Karten’ nach.

Sound Volume (Sound-Lautstärke)

Die Soundlautstärke kann vom „Sound Setup“ -Bildschirm aus eingestellt werden, der über den „Menu“-Button vom Control Panel aus zu erreichen ist.

Spotting the Pin (Die Zielflagge anzeigen)

Wenn Sie den „Spot Pin“ -Button auf dem Control Panel anklicken, wird die Zielflagge vorübergehend sichtbar. Die Zielflagge wird von ihrem tatsächlichen Standort bis zu Ihnen heran gezoomt, verharrt dort einen Augenblick und kehrt dann wieder in ihre Ausgangsstellung zurück.

Statistics (Statisiken) Sehen Sie bei ‘Vital Statistics’ in diesem Kapitel nach.

SVGA-Courses (SVGA-Kurse) Sehen Sie unter „LINKS 386“-Kurse nach.

Swing-Gauge and Swinging (Swing-Indikator) Sehen Sie unter Schwung und Schlag nach.

System Settings (System-Einstellungen) Sehen Sie im Kapitel 8 unter Optionen nach.

Teams - Sehen Sie unter „Teams zusammenstellen“ nach.

Valid Scores (gültige Punktzahlen) Sehen Sie im Kapitel 8 unter ‘Optionen’ nach.

Verify Scores (Punktzahlen bestätigen) Sehen Sie im Kapitel 8 unter ‘Optionen’ nach.

Viewing Saved Shots (abgespeicherte Schläge ansehen)

Sie haben während einer Runde die Möglichkeit, sich den aktuellen Schlag noch einmal vorführen zu lassen - Sie können ihn sogar aus dem umgekehrten Blickwinkel betrachten. Einen abgespeicherten Schlag jedoch können Sie während einer laufenden Runde nicht ansehen.

Sehen Sie im Kapitel 8 bei ‘Optionen’ nach.

View (Ansicht) - Bewegliche und veränderliche Fenster: Sehen Sie bei ‘Kameras’ nach.

Virtual Reality und Video Touren - Sehen Sie im Kapitel 9 nach.

Vital Statistics (Vitale Statistiken)

Verwendung der Statistiken zur Verbesserung Ihres Spiels

Wenn Sie erst einmal mit den Funktionen von LINKS LS vertraut sind, werden Sie bald Ihr Können weiterentwickeln wollen, um Ihre Schwächen in Stärken zu verwandeln. Die Herausforderung liegt darin, auch den Anforderungen höherer Level gewachsen zu sein. Die Struktur der Statistik ist unterteilt in Spiel, Kurs und Spieler,

und vermittelt Ihnen die notwendigen Informationen zur Spielanalyse und zur Eingrenzung der verbesserungswürdigen Gebiete.

Das Schöne an den Statistiken ist, daß sie stets auf aktuellen Ergebnissen beruhen. Indem Sie Ergebnisse in Einzelleistungen aufspalten, können Sie schnell herausfinden, wo eine Verbesserung angesagt ist. Hier sind einige Beispiele, wie Sie die Statistiken bestmöglich nutzen können:

1. Betrachten Sie sich die Spiel-Statistik Ihres letzten Spieles.

Suchen Sie die Löcher, die Sie über Par gespielt haben. Nutzen Sie die „Practice"-Option im Haupt-Menü, um diese Löcher nochmal zu spielen, bis Sie auch diese gemeistert haben. Finden Sie ebenso die Durchschnitts-Punktzahl der Löcher eines bestimmten Kurses heraus, um festzustellen, welche davon für Sie die Schwierigsten sind.

2. Lassen Sie sich die folgenden Statistiken aus den „Player Stats" anzeigen:

% Drives on Fairway (Prozent Schläge auf dem Fairway) - Ihre Prozentzahl sollte so nah wie möglich bei 100 liegen - was ein Optimum bedeuten würde.

% Greens in Regulation (Prozent der Grüns laut Vorgabe) - Ihre Prozentzahl sollte so nah wie möglich bei 100 liegen - was ein Optimum bedeuten würde.

Par Distance to Pin (Par-Entfernung zum Loch) - Halten Sie diese Zahl so klein wie möglich und Ihre Birdie-Prozentzahl wird steigen.

Average Strokes Taken (Durchschnittlich benötigte Schlagzahl) - Versuchen Sie, die Zahlen nahe bei oder unterhalb von Par zu halten.

3er Par - nahe zu 3,0 oder geringer

4er Par - nahe zu 4,0 oder geringer

5er Par - nahe zu 5,0 oder geringer

Statisiken, die von LINKS LS erstellt werden

LINKS LS erstellt und zeichnet drei verschiedene Sets detaillierter und umfassender Statistiken auf: Spieler-Statistiken, Kurs-Statistiken und Game-Statistiken. Sie sollen Ihnen helfen, Ihr Können zu analysieren und zu verbessern.

Spieler Statistiken - Statistiken für die einzelnen Spieler

Kurs Statistiken - Diese Statistiken werden für einzelne Kurse erstellt. Sie sind nicht verfügbar, solange nicht mindestens ein komplettes Spiel (18 Löcher) an einem Kurs beendet wurde. Sie werden mit jeder absolvierten Spielrunde aktualisiert.

Game Statistiken - Diese Statistik bezieht sich auf das aktuelle Spiel. Sie erscheint nur direkt nach Beendigung einer Spielrunde.

Die Spieler und Kurs-Statistiken anzeigen:

1. Klicken Sie auf den „Options" -Button im Hauptmenü.

2. Klicken Sie auf „Player Statistics" oder „Course Statistics" im „Stats"-Menü.

Player Statistics - Cumulative Totals (Spieler Statistiken - Gesamtergebnisse)

Number of Holes Played - Alle Löcher, die Sie mit diesem Spieler gespielt haben.

Number of Rounds Played - Gesamtzahl der Löcher geteilt durch 18 (für die Statistik der durchschnittlichen Runden).

Average Score per Round - Durchschnittszahl von Schlägen für 18 Löcher.

# of Holes-in-One - Anzahl der Löcher mit (nur) einem Schlag.

Longest Drive (Fairway only) - Der weiteste Schlag, den Sie noch auf den Fairway setzen konnten.

Average Drive (Fairways only) - Durchschnittszahl der Schläge, die auf dem Fairway landeten.

Total Drives in Fairway - Anzahl der Schläge, die vom Tee aus im Fairway landeten.

% Drives in Fairway - Prozentzahl der Schläge, die vom Tee aus im Fairway landeten.

Total Greens in Regulation - Wie oft erreichten Sie das Grün - mit einem Schlag bei einem 3er Par, mit zwei Schlägen bei einem 4er Par, mit drei Schlägen bei einem 5er - oder dies alles mit entsprechend noch weniger Schlägen?

% Greens in Regulation - Prozentzahl des zuvor beschriebenen.

Average Putts per Round - Durchschnittszahl der Putts (Lochschläge auf dem Grün) für 18 Runden.

Avg. Putts/Hole (All Greens) - Durchschnittszahl der Putts (Lochschläge auf dem Grün) für alle je gespielten Löcher.

Avg. Putts/Hole (Greens in Reg.) - Durchschnittszahl der Putts auf dem Grün, die innerhalb der Vorgabe (Par) erreicht wurden.

Total Number of Chip-Ins - Gesamtzahl der eingelochten Bälle, ohne dabei den „Putter“ benutzt zu haben (sogenannte „Chip-In’s“).

Average Chip-Ins per Round - Durchschnittszahl der Chip-In’s innerhalb 18 Löchern.

3-Par Distance to Pin - Die Durchschnittsentfernung zum Loch nach dem ersten Schlag - bezogen auf ‘Par-3’ -Löcher.

Average Drops per Round - Wie oft benutzten Sie die Option „Drop Ball“ (Ball fallenlassen) bei 18 Löchern.

Average Rehits per Round - Durchschnittszahl der wiederholten Schläge (Rehit) bei 18 Löchern.

Average Mulligans p. Round - Durchschnittszahl der beanspruchten Mulligans bei 18 Löchern.

Average Strokes Taken - Durchschnittliche Schläge für:

- Auf 3er Par’s - Durchschnittszahl benötigter Schläge auf Par-3-Löchern.

- Auf 4er Par’s - Durchschnittszahl benötigter Schläge auf Par-4-Löchern.

- Auf 5er Par’s - Durchschnittszahl benötigter Schläge auf Par-5-Löchern.

Player Statistics - Individual Clubs (Spielerstatistik - Golfschläger-Auswertung)

Avg. Dist. - Ihre durchschnittliche Schlagweite mit diesem Schläger.

% Hit Safe - Prozentzahl der Schläge mit diesem Schläger, die auf dem Fairway oder dem Grün landeten.

Holed Out - Anzahl der eingelochten Bälle mit diesem Schläger.

Course Statistics (Statikstik der Golfkurse)

Yards (Back Tees) - Entfernung zwischen dem Loch und dem davon entferntesten Tee.

Par - Die offizielle Zahl der Schläge, die man üblicherweise benötigt, um das Loch zu beenden.

Average Score - Durchschnittszahl der Schläge, um das Loch zu beenden.

# of Holes in One - Anzahl der „Hole-In-One“-Schläge an diesem Loch.

# of Dbl-Eagles - Wie oft wurde dieses Loch mit 3 unter Par beendet?

# of Eagles - Wie oft wurde dieses Loch mit 2 unter Par beendet?

# of Birdies - Wie oft wurde dieses Loch mit 1 unter Par beendet?

% Birdies - Prozentzahl: Wie oft wurde dieses Loch mit 1 unter Par beendet?

# of Pars - Wie oft wurde dieses Loch mit genau Par beendet?

% Pars - Prozentzahl: Wie oft wurde dieses Loch mit genau Par beendet?

# of Bogies - Wie oft wurde dieses Loch mit 1 über Par beendet?

% of Bogies - Prozentzahl: Wie oft wurde dieses Loch mit 1 über Par beendet?

# of Dbl-Bogies - Wie oft wurde dieses Loch mit 2 über Par beendet?

# of Others - Wie oft wurde dieses Loch mit mehr als 2 über Par beendet?

# of Chip-Ins - Wie oft wurde der Ball im Loch versenkt, ohne den Putter zu benutzen?

Avg. Putts (All Greens) - Durchschnittszahl der Putts an diesem Loch.

Avg. Putts (Greens in Reg.) - Durchschnittszahl der Putts nach dem Erreichen des Grüns: ‘Green In Regulation’ (siehe dort).

% Drives in Fairway - Prozentzahl der Drives, die vom Tee aus im Fairway landeten.

% Greens in Regulation - Prozentzahl, wie oft das Grün „in regulation“ erreicht wurde.

Average Drive (All) - Durchschnittszahl der Drives vom Tee.

Average Drive (Fairways only) - Durchschnitt aller Drives vom Tee, die im Fairway landeten.

Das Erstellen eigener Sound-Scripts

Ihre eigenen Sound-Dateien zu erstellen, ist ein ‘Klacks’. Alles, was Sie tun müssen, ist ein paar Ihrer Lieblings-.wav-Dateien zu kompilieren und Sie irgendwelchen Ereignissen im Spiel zuzuweisen.

Sehen Sie bitte für detaillierte Anweisungen im Kapitel 11 unter: ‘Das Soundsystem’ nach.

Wie Sie den benötigten Festplatten-Speicherplatz gering halten können

Lassen Sie die Kurse möglichst auf CD. Die Datenmengen der Golfkurse, die für LINKS LS konzipiert wurden, sind natürlich größer als die aus früheren Versionen. Sie können zwischen 9 und 15 MB belegen. Ebenso können Umgebungs-Sounds für die einzelnen Kurse 1 bis 3 MB beanspruchen. Selbst ältere SVGA-Kurse aus Vorgängerspielen, die Sie importiert haben, können zwischen 2 und 5 MB belegen. Wenn Sie wertvollen Speicherplatz auf Ihrer Festplatte sparen möchten, bietet LINKS LS zwei Möglichkeiten:

1. CD-Kurse können direkt von der CD gespielt werden - es ist nicht notwendig, sie auf die Festplatte zu kopieren. Die CD Nr. 2 von Links LS enthält die Kapalua- und Latrobe-Kurse einschließlich der Vorbeiflüge. Die LINKS LS CD Nr. 1 enthält alle 17 SVGA-Kurse, vorkonvertiert im LS-Format. Sie können beliebige Kurse spielen, indem Sie einfach die passende CD-ROM einlegen. Die SVGA-Kurse müssen erst freigegeben werden. Klicken Sie dazu auf den „LINKS 386 Courses“-Button auf dem „Course Selection“-Bildschirm, um die auf Festplatte, Floppy-Disk oder CD gespeicherten, früheren Versionen dieser Kurse zu verifizieren. Mehr Informationen hierzu unter „Freischalten der LINKS 386 SVGA-Kurse“.

2. Ein neues Feature von LINKS LS ist die Möglichkeit, Kurse von der CD erst dann auf die Festplatte zu kopieren, wenn sie gespielt werden sollen. Jedesmal, wenn Sie zu einem neuen Kurs wechseln, fordert LINKS LS das Einlegen der entsprechenden CD an. Der Kurs bleibt dann so lange auf der Festplatte, bis Sie abermals einen neuen Kurs wählen. Dann wird der alte Kurs gelöscht und der neue kopiert.

Platz sparen bei den Golfer-Animationen

Da die Golfer-Animationen nur von Festplatte gespielt werden können, haben wir zum Platzsparen ein paar Abstufungen eingeführt. Je höher die Stufe, desto detaillierter die Animation - desto größer aber auch der benötigte Speicherplatz. Sie können 3 (min.) bis 24 (max.) Megabytes belegen. Die Zahl hängt von der fps-Rate (Anzahl der abgespielten Bilder pro Sekunde) ab, ebenso von der Zahl der „Nach-dem-Schlag-Reaktionen“ und den zugehörigen Sound-Dateien.

Für weitere Informationen sehen Sie bitte bei: ‘Der Golfer-Katalog’ nach.

Nur eine Sound-Bibliothek benutzen

Wave-Dateien können ziemlich lang werden, wenn sie in 16 Bit und 44 kHz (CD-Qualität) aufgenommen werden. Wenn Sie verschiedene Sound-Scripts erstellt haben, die noch mehr .wav-Dateien enthalten, könnten Sie diese auf eine Disk oder ähnliches auslagern wollen, um nur noch das Script-File auf der Festplatte zu behalten. Stellen Sie außerdem sicher, daß Sie doppelte .wav-Dateien mit der „Aufräumfunktion“ baldmöglichst wieder löschen.

Sehen Sie für weitere Informationen im Kapitel 11 unter ‘Das Soundsystem’ nach.

Die Geschwindigkeit des Bildaufbaus verbessern

Der Bildaufbau kann im Wesentlichen durch folgende Maßnahmen beschleunigt werden: Einstellungen bezüglich der Quälität der Grafik verringern, mehr Speicher für das Spiel zur Verfügung stellen und letztlich die Leistungsfähigkeit der Hardware verbessern - evtl. durch ein 'Upgrading' des Computers.

Die Qualität der Grafik-Anzeige reduzieren

Diese Maßnahme wird vordergründig den am besten wahrnehmbaren Erfolg nach sich ziehen. Am dramatischsten ist er, wenn alle Einstellungen gemeinsam reduziert werden. Sie sollten hier ein wenig experimentieren, um die beste Kombination der Möglichkeiten herauszufinden.

Einstellungen des Bildschirms - Je höher Auflösung und Farbtiefe eingestellt sind, desto mehr Speicher und Prozessor-Leistung wird verbraucht. Wenn Sie die Minimal-Auflösung wählen, (800x600 mit 65.000 Farben) wird die Berechnungszeit verkürzt. Es bringt hingegen keine Vorteile, die Farbtiefe auf 15 Bit (32.000 Farben) zu reduzieren. Wenn Sie hingegen TrueColor benutzen (24 Bit), werden relativ lange Berechnungszeiten fällig.

Spiel-Einstellungen - Schalten Sie die Funktionen „Rotate Ball After Each Redraw" und „Play Pre-Shot" ab. Jede deaktivierte Animation verringert die Wartezeit bis zum nächsten Schlag.

Golfplatz-Einstellungen - Wenn Sie folgende Werte herabsetzen: 'Terrain Detail', 'Terrain Texturing Quality' und die Größe der Object Bitmaps, werden die Berechnungszeiten ebenso kürzer werden, wie (leider) auch die Darstellungsqualität sinkt.

Anmerkung: Wenn Ihr Rechner über mind. 20 MB RAM verfügt, (bei 800x600 in 65.000 Farben), sollten Sie die 'Keep In Memory'-Option benutzen. Die Berechnungs-Geschwindigkeit kann ebenso verbessert werden, wenn Sie 'Draw Shadows and Clouds' (Schatten und Wolken zeichnen) deaktivieren.

Die CD-ROM-Lesegeschwindigkeit verbessern

Die Leistungen Ihres CD-Laufwerkes hängen von verschiedenen Faktoren ab, die in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit hier angegeben sind:

1. Zustand des Laufwerks und der Datenträger. Eine schmutzige Linse kann die Leistung des CD-Laufwerks beträchtlich verschlechtern.

2. Die Übertragungs-Rate des CD-ROM-Laufwerks sollte bei mindestens 600 Kbyte/sec. liegen. Wir empfehlen ein Quadspeed- (4x) oder noch schnelleres Laufwerk.

3. Die Größe des internen Puffers des CD-ROM-Laufwerkes. Wir empfehlen mindestens einen 128 KB Puffer.

4. Die 'Burst-Rate' des CD-ROMs. Dies ist die Rate, mit der die Daten vom internen Puffer zum Computer übertragen werden. Raten von über 1200 KB/sec. für Laufwerke

vierfacher Geschwindigkeit sind hilfreich. CD-Laufwerke, die an den IDE- oder einen SCSI-Controller angeschlossen sind, haben gewöhnlich gute Burst-Rates, währenddessen solche, die an eine Soundkarte angeschlossen sind, langsamer sein können. Sie können das testen, indem Sie bei Spielbeginn den „Performance Test“ von LINKS LS laufen lassen.

Die deutlichste Verbesserung erzielen Sie durch das Update auf ein Quadspeed- (oder schnelleres) Laufwerk bei Anschluß an einen IDE- oder einen SCSI-Controller. Normalerweise sind IDE-Laufwerke sehr viel leichter zu installieren, wenn Sie nicht bereits einen SCSI-Controller in Ihrem Rechner installiert haben.

Sie können die CD-ROM-Leistung auch durch Erhöhung der Größe des CD-ROM Erweiterungs-Caches verbessern. Dieser Cache benutzt Arbeitsspeicher, deshalb vergewissern Sie sich, daß Sie genug davon haben (mind. 24 MB), bevor Sie dies benutzen. Um die Cache-Größe zu verändern, klicken Sie auf das Icon „Arbeitsplatz“ auf dem Win95-Desktop. Klicken Sie auf „Systemsteuerung“, dann auf „System“, dort auf die Ebene „Leistungsmerkmale“, darin wiederum auf „Dateisystem“ und darin letztlich auf „CD-ROM.“ Stellen Sie die Größe des Zusatz-Cache-Speichers neu ein, und klicken Sie auf OK.

Für geübte Computer-Benutzer sei hier der Hinweis auf das CMOS Setup. Dort können Sie möglicherweise den „ISA-Bus-Clock-Speed“ (Bustakt des ISA-Busses) erhöhen. Wenn Ihr CD-ROM eine separate 16-Bit-Interface-Karte besitzt, kann die Optimierung des Bus-Timings die Burst-Rate erhöhen.

Häufig gestellte Fragen

F: Wieviel Speicher brauche ich mindestens, um LINKS LS zu spielen? Und wieviel RAM wäre optimal?

A: LINKS LS läuft bereits mit 16 MB Speicher. Mehr ist immer besser. Mit 32 MB erhöht sich die Darstellungsgeschwindigkeit beträchtlich, 64 MB machen schon einen dramatischen Unterschied, besonders bei der Darstellung von Details im Hintergrund.

F: Wie finde ich heraus, wieviel RAM mein Computer hat?

A: Sehen Sie bei ‘System Information und -Leistung’ nach.

F: Wie kann ich mehr Speicher für Programme wie LINKS LS zur Verfügung stellen?

A: Sehen Sie unter ‘System Information und -Leistung’ nach.

F: Wieviel Speicher auf der Festplatte benötige ich für LINKS LS 98?

A: Da LINKS LS 98 eine Windows-Applikation ist, kümmert sich Windows um die Bereitstellung des virtuellen Speichers (in einem sogenannten „Pagefile“ auf der

Festplatte). Auf einem System mit nur 16 MB Hauptspeicher kommt Windows 95 mit weniger als 30 MB freiem Festplattenplatz für LINKS LS 98 zurecht.

F: Ich habe Windows NT 4.0. Was muß ich bei LINKS LS 98 zusätzlich beachten?

A: Windows NT 4.0 benötigt bedeutend mehr Speicher als Windows 95. Sie benötigen für LINKS LS 98 unter NT 4.0 mindestens 32 MB RAM. Für beste Performance sollten Sie schon 64 MB haben.

Als dieses Handbuch verfaßt wurde (Mai 1997), gab es noch kein DirectPlay in der Version 3.0 für Windows NT 4.0. DirectPlay wird aber von LINKS LS 98 für den Multiplayer-Modus im Internet oder anderen Netzen benötigt. Sie können jedoch alle anderen Features von LINKS LS 98 unter Windows NT 4.0 nutzen, wenn auch die Multiplayer- und Internet-Funktionen derzeit noch nicht anwählbar sind. Mit Erscheinen des Service Pack 3 für Windows NT 4.0 ist mit der Verfügbarkeit von DirectPlay 3.0 auch für dieses Betriebssystem zu rechnen. Die genannten Features werden danach auch unter Windows NT 4.0 verfügbar sein.

F: Ich besitze die LINKS LS 97 Edition. Sind die darin enthaltenen Kurse kompatibel mit der 98er-Edition?

A: Ja, alle Kurse aus der 97er-Edition werden laufen. Fast alle Funktionen aus der 97er-Edition bleiben auch in der 98er-Edition erhalten.

F: Ich habe ein IPX-Netz. Ich kann aber offensichtlich nicht gegen andere Spieler im Netz spielen. Warum nicht?

A: In der Version 3 von Microsofts DirectPlay werden IPX-Netze derzeit noch nicht unterstützt. Irgendwann gegen Ende 1997 soll es ein Update geben, in dem dann auch IPX-Netze berücksichtigt werden. Halten Sie Ausschau nach DirectPlay-Updates auf den Web-Servern von Microsoft (http://www.microsoft.com) und LINKS LS (http://www.linksls.com).

Fragen zum Sound

F: Warum wird der Sound manchmal bei Vorbeiflügen oder Multimedia-Kurs-Touren abgehackt?

A: Einige Soundkarten haben bekanntermaßen Probleme mit DirectX. Sehen Sie bitte im entsprechenden Kapitel in diesem Handbuch nach.

F: Warum arbeitet meine Soundkarte nicht mit LINKS LS 98 zusammen?

A: LINKS LS 98 sollte mit jeder Soundkarte funktionieren, die auch DirectX-kompatibel ist. Immer unter der Voraussetzung, daß die Microsoft-Treiber installiert sind. Einige Soundkarten haben bekanntermaßen Probleme mit DirectX. Sehen Sie bitte nach.

F: Wie bekomme ich den bestmöglichen Sound mit LINKS LS 98?

A: Wir unterstützen in LINKS LS 98 Stereosamples in 16 Bit mit bis zu 44,1 kHz Abspielrate. Das entspricht CD-Qualität. Sie benötigen eine gute Soundkarte und gute Lautsprecher. Fragen Sie Ihren Händler.

Fragen zur Grafik

F: Was ist DirectDraw?

A: DirectDraw ist eine Komponente des DirectX-Systems von Microsoft. Hierüber ergibt sich ein direkter Weg für Software, Ihre Grafikkarte anzusprechen. Mit diesem hardware-unabhängigen Konzept ist es möglich, die spezifischen Eigenschaften bestimmter Grafikkarten möglichst gut auszunutzen.

DirectDraw ist zu einer Vielzahl von Grafikkarten kompatibel, von einfachen SVGA-Karten bis hin zu leistungsfähigen, 3D-beschleunigten Grafikkarten. Die Softwareschnittstelle von DirectDraw ist so ausgelegt, daß die Möglichkeiten der Hardware erfragt werden und so die wirklich vorhandenen Features voll ausgenutzt werden können. Was in der Hardware nicht vorhanden ist, kann von DirectX emuliert werden.

F: Wie stelle ich fest, ob meine Grafikkarte DirectX-kompatibel ist?

A: Die meisten Grafikkarten sind DirectX-kompatibel. Sehen Sie im entsprechenden Kapitel nach, um mehr über bekannte Inkompatibilitäten und mögliche Lösungen zu erfahren.

F: Beim Starten von LINKS LS 98 bekomme ich nur einen schwarzen Bildschirm und die Meldung, daß die Initialisierung von DirectX fehlgeschlagen ist. Was soll ich tun?

A: Stellen Sie als erstes Ihr Windows-Desktop auf 800x600 Pixel in 16 Bit Farbtiefe ein. Das ist auch der voreingestellte Modus für LINKS LS 98. Manche Display-Treiber haben Probleme, in diesen Modus zu schalten, wenn nicht bereits im Windows-Desktop die gleiche Auflösung eingestellt war.

F: Ich habe Probleme mit DirectX auf meiner Neo Magic 128. Ist diese Karte mit DirectX kompatibel?

A: Offenbar haben die Treiber dieser Karte ein paar Schwierigkeiten mit der Art, wie Windows Videohardware beschleunigt. Sehen Sie im entsprechenden Kapitel nach, um Probleme mit der Hardwarebeschleunigung zu lösen.

F: Ich beobachte seltsame Effekte und Fehldarstellungen auf dem Bildschirm, wenn ich LINKS LS 98 spiele. Kann ich diese Probleme irgendwie umgehen?

A: Stellen Sie Ihr Windows-Display auf die gleiche Auflösung wie LINKS LS 98 ein, also 800x600 bei 16-Bit. Scheinbar hat DirectX einige Probleme mit bestimmten Videochips, wodurch diese Effekte verursacht werden. Es scheint einen Zusammenhang mit dem S3-Virge und darauf basierenden Grafikkarten zu geben.

F: Ich besitze eine auf dem Cirrus-Logic-544x-Chip basierende Grafikkarte, DirectX meldet, daß es nicht kompatibel zu dieser Karte sei. Was muß ich jetzt tun?

A: Stimmt, DirectX 3.0 unterstützt nicht den Cirrus Logic 544x oder höhere Versionen dieses Chips. Sie müssen einen für den Cirrus 5434 geschriebenen Treiber installieren, bevor Sie DirectX installieren können. Sehen Sie im entsprechenden Kapitel nach. Dort finden Sie weitere Informationen zum Austausch der Display-Treiber.

F: Warum sind die Fenster für den Vorbeiflug und die Multimedia-Kurs-Tour auf meinem Rechner so klein? Bei einem Freund sind beide größer.

A: Die Fenster für den Vorbeiflug und die Multimedia-Kurs-Tour gibt es in kleiner und großer Ausführung. Wenn bei Ihnen die Fenster für den Vorbeiflug und die Multimedia-Kurs-Tour nicht die volle Größe haben, hängt das mit dem Ergebnis des Performance-Tests zusammen, der bei der Erstinstallation von LINKS LS 98 durchgeführt wurde. Dort wurde festgestellt, daß Ihre Maschine für die großen Fenster zu langsam ist. Sie können aber diese Voreinstellung überschreiben und sich selbst davon überzeugen. Seien Sie aber darauf gefaßt, daß infolge der mangelnden Performance die Vorbeiflüge und die Multimedia-Kurs-Touren abgehackt und träge erscheinen werden, auch der Sound wird vermutlich ins Stottern kommen. Sehen Sie dazu bei „Video Tour“ nach. Dort steht auch, wie Sie die Fenstergröße ändern können.

F: Kann ich die Größe des Vorbeiflug-Fensters ändern?

A: Sehen Sie dazu bei ‘Video Tour’ nach. Dort steht, wie Sie die Fenstergröße ändern können.

Fragen zum Spielverlauf

F: Kann ich jedes Loch auf jedem Kurs spielen, wann immer ich will?

A: Ja. LINKS LS gestattet Spiel und Übung an jedem beliebigen Loch. Sehen Sie im entsprechenden Kapitel nach.

F: Wieviel Pin-(Loch-) Positionen gibt es und wie sind sie definiert?

A: Es gibt sechs zufalls-gewählte Loch-Positionen für jedes Grün. Bei aufgezeichneten Spielen oder -Spielern gibt es jedoch nur eine vorgegebene Position, die immer benutzt wird.

F: Welche Auswirkungen haben unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten auf den Schlag?

A: Jedes Terrain beeinflußt den Schlag auf andere Weise. Zum Beispiel reduzieren Schläge aus dem ‘Tiefen Rough’ oder dem Sand die Maximalweite eines Schlages um bestimmt 20%. Schläge aus dem ‘Normalen Rough’ vermindern die Weite um 10%. Schläge von harten Terrains (Lava, Asphalt...) erfordern höhere Präzision beim Timing des Snap (Anschnitt), um brauchbare Ergebnisse zu liefern. Mit einem Driver aus dem ‘Tiefen Rough’ schlagen zu wollen. ist sicher keine so gute Idee. Wenn Sie an einem Gefälle nach links oder rechts spielen, müssen Sie ihren Schlag entsprechend gegen das Gefälle ausführen, um geradeaus schlagen zu können.

F: Gibt es einen Unterschied in der Stärke zwischen männlichen und weiblichen Spielern in LINKS LS?

A: Nein, nicht solange beide im selben Schwierigkeitsgrad spielen (Champion, Professional, Amateur).

F: Obwohl ich Championship-Tees bei Setup gewählt habe, bringt mich das Spiel zu den Professional-Tees. Was soll das?

A: Auf manchen Kursen gibt es keine Championship- (Black-) Tees. Deswegen wählt LINKS LS die Professional-Tees aus.

F: Immer wenn ich den Ball getroffen habe, reagiert die Schwungregulierung nicht genau auf meine Mausklicks, so daß ich etwa bei der 8-Uhr-Stellung lande. Ist das ein Programmfehler, oder warum passiert das?

A: Es gibt keine Änderung im Code von LINKS LS, die für einen solchen Effekt in Frage käme. Nach unseren Erfahrungen ist dafür häufig ein ‘Wackelkontakt’ der Maus verantwortlich, der die „Drag-Lock“-Funktion auslöst, wenn der fehlerhafte Schalter den Kontakt verliert. Versuchen Sie einmal, fester zu drücken. Ansonsten kaufen Sie sich lieber gleich eine neue Maus. Manche Mäuse, etwa die Intellipoint-Maus von Microsoft, haben ein sogenanntes „Double-Click“-Feature, das ganz ähnliche Effekte hervorrufen kann.

F: Ich spiele schon eine ganze Weile LINKS 386. In LINKS LS 98 scheint das Putting und Chipping schwieriger geworden zu sein. Auch gibt es keine Hilfen im Handbuch, welche die Entfernungen nennt, bezogen auf die Markierungen der Schwunganzeige. Wer oder was kann mir da weiterhelfen?

A: Es gibt ein paar Entfernungstabellen von Drittherstellern, die auf Anfrage verfügbar sind. Rufen Sie unsere Kundenhotline an, sie können dort per FAX angefordert werden. Oder sehen Sie auf unserem WEB-Server nach (http://www.AccessSoftware.com). Die Genauigkeit der Tabellen ist ziemlich hoch, allerdings können wir für nichts garantieren, noch bei Fragen zu diesen Karten weiterhelfen.

Fragen zur Geschwindigkeit des Spiels

F: Läuft das Spiel langsamer von CD als von der Festplatte?

A: Das hängt sehr stark vom verfügbaren Arbeitsspeicher und der Geschwindigkeit Ihres CD-Laufwerkes ab. Falls Sie genügend Arbeitsspeicher haben, so daß alle Daten des Kurses hineinpassen, würden Sie nur einen Unterschied in der Ladezeit bemerken. Falls jedoch nur ein Teil des Kurses ins RAM paßt, müssen einige Daten des Terrains oder der Objekte von CD geladen werden, wenn der Kurs berechnet wird. In diesem Fall ist es sinnvoll, die Daten von der Festplatte oder einem sehr schnellen CD-Laufwerk lesen zu lassen, damit die Berechnungs-Zeiten so kurz wie möglich bleiben können. Die beste Lösung wäre, es einmal von CD und einmal von Festplatte auszuprobieren und sich dann zu entscheiden, welche Geschwindigkeit ausreichend ist.

F: Würde ein schnelleres CD-Laufwerk helfen, den Spielablauf schneller zu machen?

A: Falls Sie die Kurse von CD zu spielen wünschen, lautet die Antwort Ja. Je schneller Ihr CD-Laufwerk, desto besser. Da es jedoch signifikante Unterschiede in der Leistung von CD-Laufwerken gibt, achten Sie nicht allein auf die Transfer-Rate. Ein hochqualitatives Quadspeed-Laufwerk mit einem großen internen Puffer und einer hohen Burst-Rate kann schneller sein als manches Sechs- oder Achtfach-Laufwerk. Sehen Sie im Abschnitt ‘Optimierung der CD-ROM-Leistung’ nach.

F: Wie kann ich die Gesamtgeschwindigkeit des Spieles verbessern?

A: Sehen Sie im Abschitt: ‘Erhöhen der Berechnungsgeschwindigkeit’ nach.

F: Wie lange ist die durchschnittliche Zeit für einen Bildschirmaufbau in LINKS LS?

A: Dies hängt von verschiedenen Faktoren ab - Prozessor-Typ und -Geschwindigkeit, Größe des vorhandenen Arbeitsspeichers; wird der Kurs von CD oder Festplatte gespielt, wieviel des aktuellen Kurses liegt im RAM, CD-Laufwerks-Geschwindigkeit und das gewählte Detail-Level. Die Berechnungszeit für einen Bildaufbau auf dem für das Spiel notwendigen Minimal-Computer (Pentium 90) kann bis zu 15 Sekunden dauern. Ein Pentium 166 mit 32 MB RAM kann dieselbe Szene in weniger als 2 Sekunden berechnen.

F: Ist ein Unterschied in der Berechnungs-Geschwindigkeit feststellbar, wenn ich die Detailstufe der Grafikdarstellung heruntersetze?

A: Ja, es gibt fast immer die Möglichkeit, Qualität gegen Zeitersparnis zu tauschen. Am besten probieren Sie aus, wieviel Qualitätsverlust Sie für Zeitgewinn hinnehmen können.

Sonstige Fragen

F: Kann ich in LINKS LS meine älteren Golfkurse spielen?

A: Ja. SVGA-Kurse, die es bei „Links 386 Pro“, „Links 386 CD“ und „Link Pro CD“ gab, existieren bereits als 17 vorkonvertierte LS-Kurse auf der CD Nummer 1

von LINKS LS. Um Sie zu entsperren, müssen Sie LINKS LS nur nachweisen, daß Sie bereits die Original-Versionen auf Festplatte, CD oder Diskette besitzen. Flybys (Vorbeiflüge) der SVGA-Kurse sind in LINKS LS allerdings weder vorhanden noch abspielbar. Sehen Sie auch im Abschnitt 'Links SVGA-Kurse' nach.

F: Worin liegt der Unterschied zwischen den alten Links SVGA-Kursen und den neueren von LINKS LS?

A: Die neuen Kurse wurden mit Hilfe einer komplett überarbeiteten Methode der Terrain-Darstellung entwickelt. Aus diesem Grund können die alten nicht direkt unter LINKS LS gespielt werden. Da die Konvertierung jedes einzelnen Kurses bei Ihnen 3 bis 8 Stunden Rechenzeit benötigen würde, haben wir sie bereits vorgenommen - sie befinden sich auf der Disk 1. Sie sind nicht nur schöner und detailreicher, sondern unterliegen auch nicht mehr der früheren Restriktion von 256 Farben. Alle Grafikelemente können nun eigene Farben haben, wohingegen sie sich unter LINKS 386 immer die der 256-farbigen Palette teilen mußten. Die konvertierten Kurse sehen unter LINKS LS sehr viel besser aus als in den früheren Versionen, allein schon wegen des Renderings der Landschaften und des neuen Himmels. Allerdings werden Sie bei genauem Hinsehen merken, daß Panorama und Objekte wie Bäume etwas „pixeliger" und nicht so farbenprächtig sind wie in den neuen Kursen. Auch sind die Grüns der alten SVGA-Kurse weniger glatt als die der LS-Kurse und weisen an der Oberfläche leichte Unregelmäßigkeit auf. Die konvertierten Kurse haben leider auch keine Vorbeiflüge mehr, denn das damalige Format dieser „Flybys" war ein komplett anderes als heute und ist nicht konvertierbar. Wir haben jedoch die SVGA-Kurse mit neuen Objekten, Panoramas, mehr Farben und in höherer Auflösung produziert. Komplett neue LS-Versionen der alten SVGA-Kurse können Sie als Ergänzung in den „Course Libraries" Vol. 1-3 beziehen. Jedes Volume enthält 5 Kurse (ohne Vorbeiflüge und Umgebungsgeräusche) und wird zum Preis von 29,95 US-Dollar angeboten.

F: Wieviel Platz benötige ich auf meiner Festplatte, um LINKS LS spielen zu können?

A: Dies hängt davon ab, wie Sie das Spiel konfigurieren. Das Minimum liegt bei ca. 35 MB. Dies beinhaltet die Minimal-Animation eines Golfspielers, eine Sound-Bibliothek, und daß die Kurse von der CD gespielt werden. Während des Spieles werden Sie zusätzlichen Festplattenspeicher benötigen, der zur Auslagerung von Daten in einer temporären „Swap"-Datei benutzt wird. Die Größe hängt vom verfügbaren Hauptspeicher ab. Je mehr RAM Sie haben, desto kleiner die Swap-Datei. Die Teile des Spiels, die größere Menge von Speicherplatz verbrauchen, sind die zusätzlichen Golfspieler-Animationen, Kurse und Extra-Sound-Bibliotheken. Golfspieler-Animationen müssen auf der Festplatte liegen, um abgespielt werden zu können.

Wenn Sie alle sechs Golfspieler mit allen Schikanen in voller 30-fps Abspielrate bereitstellen wollen, werden Sie dafür weitere 100 MB opfern müssen, denn die Golfspieler müssen auf der Festplatte sein. LS Kurse benötigen 9 bis 15 MB auf der Festplatte und Umgebungs-Sounds sowie konvertierte Kurse verbrauchen je 2 bis 5 MB. Zusätzliche Soundbibliotheken können sogar mehr als 15 MB verbrauchen. Weil Sie diese selbst herstellen können, sollten Sie diese nicht größer machen, als Sie es letztlich gebrauchen können. Sehen Sie bitte auch im Abschnitt 'Festplatten-Speicherplatz sparen' nach.

F: Ich habe LINKS LS ordnungsgemäß installiert und meine alten 386er Kurse. entsperrt, aber ich kann mir die Vorbeiflüge nicht ansehen. Wo liegt das Problem?

A: Es können leider nur die Vorbeiflüge aus LINKS LS angesehen werden. Weder die aus Links 386 CD, Links Pro CD noch die von Microsoft Golf funktionieren mit Links LS.

F: Ich möchte meine CD-Kurse von der Festplatte spielen, aber sie werden nur auf der CD angezeigt. Was muß ich tun?

A: Sie müssen entweder Ihre Kurse auf der Festplatte installieren oder die Option wählen, daß sie bedarfsweise von der CD auf die Festplatte kopiert werden können. Sehen Sie auch im Abschnitt ‘Auswahl des Golfplatzes’ nach.

F: Wie sind die Hardware-Minimum-Anforderungen für LINKS LS?

A: Sehen Sie unter Mindestanforderungen an die Hardware nach.

F: Was gibt es neues im LINKS LS gegenüber den Vorgänger-Versionen?

A: Sehen Sie bei den Features von LINKS LS nach.

F: In welchen Bildschirm-Auflösungen kann ich Links LS spielen?

A: LINKS LS ist spielbar in den höchsten, heutzutage möglichen Auflösungen und Farbtiefen (bis zu 1600x1200). Sehen Sie im Handbuch Ihrer Videokarte nach, um herauszufinden, welche Auflösungen möglich sind. Sehen Sie auch bei ‘Aufrüsten der Grafikkarte’ nach.

F: Wie transferiere ich eine Spieler-Aufzeichnung auf einen anderen Computer?

A: Notieren Sie sich den Namen des aufgezeichneten Spielers, z.B. „Fritz“. Der Dateiname wird dann als fritz.rec im Links LS Verzeichnis zu finden sein. Kopieren Sie ihn auf eine Diskette und von dort in das Links LS-Verzeichnis des anderen Computers.

F: Läuft Links LS unter Windows 3.x?

A: Nein. LINKS LS 98 ist eine DirectX-Applikation, die nur unter Windows 95 oder Windows NT 4.0 laufen kann. Da es unter Windows 3.xx kein DirectX gab und geben wird, kann das nicht funktionieren. Wenn Sie unbedingt LINKS als DOS-Applikation spielen möchten, können Sie LINKS LS 97 Edition erwerben.

F: Gibt es einen unkomplizierten Weg, ältere, bereits vorhandene Versionen von Links von der Festplatte zu löschen, wenn ich mich jetzt in LINKS LS besser zurechtfinde?

A: Ja. Links, Links 386 Pro, Links 386 CD und Links Pro CD sind sehr einfach von Ihrer Festplatte zu löschen. Sehen Sie dazu im Abschnitt ‘De-Installation von älteren Links-Versionen’ nach.

F: Gibt es eine Möglichkeit, einen Screenshot von LINKS LS zu machen, um das Bild dann in einem Malprogramm zu bearbeiten?

A: Mit der Tastenkombination Alt+F10 können Sie das aktuell angezeigte Bild als .TGA-Bild abspeichern. So erzeugte Bilder werden als scrn0000.tga, scrn0001.tga usw. abgespeichert. Dann brauchen Sie nur noch ein Grafik-Programm, das .TGA-Bilder konvertieren kann. Es gibt zwei sehr populäre Shareware-Programme, die dies können: „Paint Shop Pro“ von JASC Software oder „Graphics Workshop“.

F: Kann ich die Soundlautstärke verändern, während ich spiele?

A: Ja. Klicken Sie auf den „Menu“ -Button im Control Panel. Justieren Sie den „Sound Volume“ Schieberegler und klicken Sie OK.

F: Wie werden die Links Golfkurse hergestellt?

A: Nachdem wir eine Erlaubnis des Eigentümers eingeholt haben, besorgen wir uns Kopien des Grundrißplanes, topografische Karten der Umgebung und andere sachdienliche Informationen. Wir mieten ein Flugzeug und nehmen Luftbilder auf, dann erzeugen wir ein digitales Modell des kompletten Terrains (DTM). Wir nehmen den gesamten Golfplatz und seine Umgebung auf Video auf und machen Fotos der Bäume, Felsen, Büsche, Gebäude und anderen Objekte. Danach folgen wieder einige hundert Luftaufnahmen, die uns helfen, die Fairways, Bunker, Grüns, Bäume und Büsche richtig zu plazieren. Dies alles dauert nur zwischen fünf und zehn Tagen. Danach benötigt unser „Course Construction Team“ etwa acht bis zehn Wochen, um daraus einen originalgetreuen und gut bespielbaren Links-Golfplatz zu machen.

F: Warum haben einige meiner älteren Kurse so seltsame Beulen oder Löcher im Boden?

A: Die SVGA-Kurse wurden von einem älteren, nicht so akkuraten Format in das neue LINKS LS -Format konvertiert. Defekte im Terrain stammen von Ungenauigkeiten im alten Terrain Modell. Wir werden diese Defekte reparieren, wie auch neue Objekte hinzufügen, wenn wir diese Kurse überarbeiten. Das wird schon bald der Fall sein. Registrierte Benutzer werden benachrichtigt, sobald wir die Überarbeitung beendet haben.

Pflege der LINKS LS CD-ROMs

CD-ROMs mit Daten sind nicht so widerstandsfähig wie Musik-CDs. Sie sind viel empfindlicher gegen Kratzer, Verunreinigungen und Fingerabdrücke. Wenn Sie Lesefehler oder andere seltsame Effekte feststellen, untersuchen Sie einmal die Leseoberfläche (die glänzende Seite) des Mediums. Reinigen und polieren Sie die

Fläche mit einem weichen Tuch. Wenn diese Reinigung noch nicht den gewünschten Erfolg bringt, sollten Sie es mit einem speziellen CD-Pflegeset versuchen.

PROBLEM: Wenn ich das Spiel unter Windows 95 oder NT 4.0 installiere, meldet mir der Install Shield, daß nicht genügend Festplattenplatz zur Verfügung steht. Ich habe aber bestimmt mehr als 30 MB frei.

GRUND: Windows 95 und NT lagern Daten in virtuellen Speicher aus, der als Swap-Datei auf Ihrem Bootlaufwerk (C:\) eingerichtet wird. Wenn andere Programme laufen und diese viele Systemressourcen beanspruchen, werden Teile des Hauptspeichers hier auf die Festplatte ausgelagert, um Speicher zu sparen.

LÖSUNG: Schließen Sie alle Anwendungen und starten Sie Windows neu. Starten Sie dann die Installation von LINKS LS 98, noch bevor Sie andere Applikationen öffnen.

HINWEIS: Auch wenn LINKS LS 98 grundsätzlich mit 30 MB Speicher auf der Festplatte auskommen sollte, kann es bei Systemen mit 16 bis 24 MB RAM (Windows 95) und 32 MB (Windows NT 4.0) manchmal eng werden. Das liegt einfach daran, daß Windows entsprechend viel Festplattenplatz für virtuellen Speicher braucht.

PROBLEM: Ich bekomme meine Grafikkarte mit LINKS LS nicht zum Laufen.

GRUND: Wahrscheinlich hat die Grafikkarte Probleme mit DirectX.

LÖSUNG: Sehen Sie unter ‘Problemlösungen für DirectX’ nach, um herauszufinden, worin genau das Problem liegt.

PROBLEM: Während der Installation, manchmal auch während des Spiels unter Windows 95 oder NT 4.0, bekomme ich einen „fatal exception error“ oder „illegal operation error“, der das Spiel beendet oder Windows 95 und meinen Computer in einen unbenutzbaren Zustand („einfrieren“) versetzt.

GRUND: Hier ist ein Speicherfehler, eine inkonsistente Datei oder andere Art von Fehler verantwortlich.

LÖSUNG 1: Stellen Sie sicher, daß keine anderen Programme oder Utilities im Hintergrund laufen, etwa wie „MS Office Shortcut Bar“ oder „MS Plus System Agent“, während Sie LINKS LS spielen. Sehen Sie zu, daß Sie diese Programme beenden, und ihren Start aus dem System-Ordner heraus von vornherein unterbinden.

LÖSUNG 2: Entfernen Sie die LINKS-LS-Installation über die Uninstall-Option der LINKS- LS-98-Programmmgruppe. Starten Sie „Scandisk“, um die Integrität der Festplatte sicherzustellen und Schreib-/Lesefehler auszuschließen. Installieren Sie dann LINKS LS 98 erneut.

LÖSUNG 3: Installieren Sie DirectX 3.0a von der LINKS-LS-CD-ROM erneut (nur unter Windows 95).

LÖSUNG 4: Ein paar Ihrer Systemdateien könnten defekt sein. Möglicherweise müssen Sie Windows neu installieren. In extremen Fällen empfiehlt sich eine komplette Neuformatierung der Festplatte und Neuinstallation von Windows, um die defekten Dateien loszuwerden.

LÖSUNG 5: Erstellen Sie ein alternatives Hardware-Profil unter Windows 95, das außer den von LINKS LS 98 benötigten Treibern und Hardwarekomponenten nichts weiter enthält. Wie das geht, erfahren Sie in der Online-Hilfe zu Windows 95 unter „Hardwareprofile“. Sehen Sie auch unter ‘Probleme und Lösungen mit DirectX und Windows 95’ nach, dort finden Sie weitere Tips.

PROBLEM: Ich höre keinen Sound.

LÖSUNG: LINKS LS 98 benutzt DirectSound, eine DirectX-Komponente zur direkten Kommunikation von Anwendungen mit der Soundhardware. Sehen Sie unter „Probleme mit Sound“ bei ‘Probleme und Lösungen mit DirectX und Windows 95’ nach, dort finden Sie weitere Tips.

PROBLEM: Auf Vorbeiflügen oder einer Video-Tour erklingt der Sound nur abgehackt.

LÖSUNG: Sehen Sie unter ‘Probleme mit Sound’ bei ‘Probleme und Lösungen mit DirectX und Windows 95’ nach, dort finden Sie weitere Tips.

PROBLEM: Ich erhalte dauernd Lesefehler, wenn ich LINKS LS von CD spiele.

LÖSUNG: Untersuchen Sie Ihre CD auf Schmutz, Fingerabdrücke und Beschädigungen der Oberfläche. Dann überprüfen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk, indem Sie probeweise andere CD-ROMs zu spielen versuchen. Wenn die CD-ROM einwandfrei aussieht und das Laufwerk mit allen anderen CDs zu funktionieren scheint, ist wahrscheinlich ein unsichtbarer Fehler auf Ihrer LINKS LS CD-ROM. Rufen Sie die Kundenhotline an und bitten Sie um einen Austausch.

PROBLEM: Die Bäume haben wenig Details und sehen „pixelig“ aus.

LÖSUNG: Beim Spiel der „konvertierten“ Kurse aus früheren Programmversionen, oder wenn die Einstellungen auf maximale Spielgeschwindigkeit auf Kosten der Detaildarstellung gesetzt sind, können die Objekte im Vordergrund schon einmal ‘pixelig’ erscheinen. Das ist kein Programmfehler, wovon Sie sich leicht beim Spielen der extra für LINKS LS entworfenen Kurse überzeugen können. Stellen Sie die maximale Darstellungsqualität in den ‘Course Options’, ‘Game Options’ und ‘Display Settings’ ein. Sehen Sie unter ‘Grafiksystem’ nach.

PROBLEM: Mein virtueller Balljunge (‘Auto-Caddy’) sucht manchmal den falschen Schläger aus.

LÖSUNG: Der Balljunge sucht den Schläger immer nach der Entfernung des Balls vom Pin und der augenblicklichen Ball-Lage aus. Was er aber nicht wissen kann, sind Bodenunebenheiten, Windstärke und –richtung, oder wie Sie selbst am liebsten spielen würden. Der Balljunge empfiehlt Ihnen ja nur den Schläger, sie können jederzeit einen anderen wählen.

PROBLEM: Manchmal driftet der Ball ohne erkennbaren Grund nach links oder rechts ab. Besonders dann, wenn ich Schläger mit hohem Schlagwinkel nehme.

LÖSUNG: Überprüfen Sie den Steigungsindikator. Denn es könnte sein, daß Sie in einer seitlichen Hügellage stehen, ohne es zu merken. Auch der Wind kann eine Auswirkung auf die Flugrichtung haben. Sehen Sie im entsprechenden Kapitel nach, dort finden Sie mehr Informationen, wie Sie Ihren Schlag beeinflussen können. Sie können auch die Schlageinstellungen ändern.

PROBLEM: Das Neuzeichnen (Rendern) des Szenarios dauert mir zu lange. Auch ist meine Festplatte dabei ständig in Betrieb.

LÖSUNG: Das hängt alles mit der Größe des Kurses, der Anzahl offener Kamerafenster, der Bildschirmauflösung und anderen Faktoren zusammen. Wenn Sie LINKS LS 98 unter Windows 95 mit 24 MB RAM oder unter Windows NT 4.0 mit 32 MB RAM spielen, in einer Auflösung von 800x600 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe, sollten die Kursdaten eigentlich nur ein einziges Mal in den Speicher geladen werden müssen und dabei nur wenig Swap-Speicher beanspruchen. Wenn Sie dagegen unter Windows 95 nur 16 MB RAM und unter Windows NT 4.0 weniger als 32 MB RAM haben, wird das Betriebssystem relativ oft Daten zwischen Speicher und Swap-Datei hin und her transportieren müssen. Wenn Sie tatsächlich noch weniger Speicher haben, kommt die Festplatte recht schnell ins Schwitzen, da ständig „geswapt“ werden muß. Sie sollten die empfohlenen Minimalanforderungen nicht unterschreiten, wenn Sie LINKS LS 98 spielen wollen. Auch sollten Sie keine anderen Programme gleichzeitig laufen haben, die ihrerseits Speicher verbrauchen, beispielsweise speicherintensive Disk-Cache-Programme und ähnliches. Sie sollten auch nicht versuchen, LINKS LS 98 in Auflösungen über 1024x768 bei 16-Bit zu spielen, wenn Ihnen unter Windows 95 weniger als 32 MB und unter Windows NT 4.0 weniger als 48 MB zur Verfügung stehen.

PROBLEM: Wenn ich eine VR-Tour starten möchte, kommt immer die Fehlermeldung „Insufficient memory to load VR bitmaps“ (Zu wenig Speicher, um die VR-Grafikdaten zu laden).

LÖSUNG: Das VR-System benötigt wenigstens 6 MB freien Speicher. Wenn Sie im Hintergrund andere Anwendungen offen haben oder Hintergrund-Utilities aus dem System-Ordner laufen, reicht der Speicher oft für LINKS LS 98 nicht mehr aus.

PROBLEM: Ich schaffe es nicht, ein Netzwerk-Spiel mit meinen Freunden zu starten. Einer von ihnen hat LINKS LS 97 für DOS/Windows 95, der andere hat LINKS LS für MacIntosh.

LÖSUNG: Ein Spiel über Modem oder im Netz kann immer nur unter gleichen Versionen von LINKS LS 98 stattfinden. LINKS-LS-98-Benutzer können nicht zusammen mit LINKS-LS-97-Benutzern spielen, PC-Versionen können nicht mit MacIntosh-Versionen kommunizieren. Alle Mitspieler müssen die gleiche LINKS-LS-Version für den gleichen Rechnertyp haben, damit es funktioniert.

Gebrauch der ReadMe-Datei

Wenn Sie für Ihre Probleme jetzt immer noch keine Lösung gefunden haben, konsultieren Sie die Datei „README.TXT“ auf der CD-ROM oder im LINKS-LS-Verzeichnis Ihrer Festplatte. Dort stehen Informationen zu Problemen, die noch nach der Drucklegung dieses Handbuchs bekannt wurden.

Bei Erscheinen des Programmes wurde das Spielen über IPX-Verbindungen in der aktuellen Version 3 von DirectX noch nicht unterstützt. Gegen Ende 1997 sollte die Version 5 verfügbar sein, welche diese Möglichkeit dann bietet. Weitere Informationen zum Update erhalten Sie auf den Web-Servern von LINKS LS (http://www.linksls.com) oder Microsoft (http: //www.microsoft.com)

LINKS LS 98 bedient sich DirectPlay für alle Multiplayer-Features, TCP/IP- und IPX-Netzwerke, Spiele über das TCP/IP-Internet und Modemverbindungen. Wenn Sie Probleme mit den Multiplayer-Features haben, stellen Sie immer zuerst eine ordnungsgemäße Installation von DirectPlay sicher und überprüfen Sie, ob DirectPlay korrekt mit anderen Programmen zusammenarbeitet. Als dieses Handbuch geschrieben wurde (Mai 1997), gab es noch kein DirectPlay in der Version 3.0 für Windows NT 4.0. DirectPlay wird aber von LINKS LS 98 für den Multiplayer-Modus im Internet oder anderen Netzen benötigt. Sie können jedoch alle anderen Features von LINKS LS 98 unter Windows NT 4.0 nutzen, wenn auch die Multiplayer- und Internet-Funktionen derzeit noch nicht anwählbar sind. Mit Erscheinen des Service Pack 3 für Windows NT 4.0 ist mit der Verfügbarkeit von DirectPlay 3.0 auch für dieses Betriebssystem zu rechnen. Die genannten Features werden danach auch unter Windows NT 4.0 verfügbar sein. Sehen Sie auch unter „DirectX-Zertifizierung verifizieren“ nach.

Spiel über ein Modem

Wenn Ihr Modem ordnungsgemäß funktioniert, auch mit anderen DirectX-Applikationen, gibt es keinen Grund, warum es nicht auch mit LINKS LS 98 funktionieren sollte. Sollten irgendwelche Probleme auftauchen, beim Starten oder bei der Durchführung eines Spiels über Modem oder das TCP/IP-Internet, folgen Sie einfach den nachfolgend beschriebenen Schritten. Hier steht, wie Sie die Fehlerkorrektur und Datenkompression ausschalten sowie die Datenflußkontrolle deaktivieren (Windows 95):

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz“
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“
3. Klicken Sie auf „Geräte-Manager“
4. Doppelklicken Sie auf „Modem“. Wählen Sie ein Modem aus, indem Sie darauf doppelklicken.
5. Klicken Sie auf „Einstellungen“
6. Klicken Sie auf „Erweitert“

7. Im oberen Bereich finden Sie zwei Kästchen mit der Beschriftung „Fehlerkontrolle“ und „Datenflußkontrolle“. Erscheinen diese abgehakt, klicken Sie darauf, um die Häkchen zu entfernen. Klicken Sie dann dreimal auf „OK“, um die Änderungen abzuspeichern.

Wenn sich die Probleme so lösen lassen, sollten Sie trotzdem die originalen Einstellungen wiederherstellen, wenn Sie mit dem Modem-/Internetspiel fertig sind. Wenn sich die Probleme so nicht lösen lassen, kontaktieren Sie den Hersteller oder Händler, wo Sie Ihren Computer gekauft haben und fragen Sie ihn nach einem Update des Modem-Treibers für Windows 95.

Probleme und Lösungen mit DirectX und Windows 95

Legt man die relative Komplexität eines Systems wie Windows 95 zugrunde, und zieht man die relativ späte Einführung eines Systems wie DirectX hinzu, ergeben sich naturgemäß einen ganze Reihe von Problemen, die eine DirectX-Applikation leicht in den Zustand der Unbenutzbarkeit versetzen können. Wenn Sie irgendwelche Schwierigkeiten mit LINKS LS 98 auf Ihrem Computer feststellen, lesen Sie bitte die nachfolgenden Abschnitte aufmerksam durch. Sie helfen Ihnen, die Probleme einzugrenzen und zu lösen. Beginnen Sie bei Problemanalysen immer mit dem Zusammentragen aller relevanten Informationen über Ihren Computer:

Wer ist der Computerhersteller?

Geschwindigkeit, Modell und Hersteller des Prozessors?

Wieviel Speicher hat Ihr System?

Wer ist der Hersteller der Grafikkarte in Ihrem System?

Wer ist der Hersteller der Soundkarte in Ihrem System?

Wer ist der Hersteller des CD-ROM-Laufwerks in Ihrem System, welche Geschwindigkeit hat es?

Welche anderen Systemkomponenten sind eingebaut?

Hinweis: Die meisten Fragen lassen sich durch einen Blick in den Geräte-Manager von Windows 95 beantworten.

So öffnen Sie den Geräte-Manager unter Windows 95:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz“
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“
3. Klicken Sie auf „Geräte-Manager“
4. Durch Klick auf das „+“-Zeichen neben den Gerätebezeichnungen lassen sich die Identifikationstexte anzeigen, die Aufschluß über Typ und Hersteller geben.

Den Computer ‘kaltstarten’

Seltsam genug, aber manche unerklärlichen Phänomene wie ‘Aufhänger’, Phantomabstürze, Probleme mit der Soundkarte usw. lassen sich oftmals durch einen „Kaltstart“ des Computers beseitigen. Wenn Ihr Rechner schon eine Weile in Betrieb

ist, probieren Sie es doch einfach mal mit einem Kaltstart, wenn Sie Probleme beim Start einer Applikation feststellen.

Unter Windows 95 oder Windows NT 4.0:

1. Klicken Sie auf den „Start“-Button.

2. Klicken Sie auf „Beenden“.

3. Klicken Sie auf „Windows herunterfahren“ (unter Windows 95) oder „Computer herunterfahren“ (unter Windows NT 4.0).

4. Klicken Sie auf „OK“.

5. Sobald Sie zum Ausschalten des Computers aufgefordert werden (keinesfalls früher!), drücken Sie die „Power“-Taste am Gerät aus, und warten Sie etwa zehn Sekunden.

6. Drücken Sie die „Power“-Taste am Gerät wieder ein. Warten Sie, bis Windows wieder hochgefahren ist und starten Sie LINKS LS 98 erneut.

Andere Applikationen beenden

Windows 95 und besonders Windows NT 4.0 verfügen über beachtlich leistungsfähigere Multitasking-Umgebungen als ihre Vorgänger. Trotzdem ist es immer besser, vor dem Start grafikintensiver Anwendungen wie LINKS LS 98 sämtliche anderen noch laufenden Applikationen zu beenden. Im Hintergrund laufende Anwendungen, auch wenn diese scheinbar nicht direkt mit LINKS LS in Konflikt treten, können trotzdem wertvolle Systemressourcen beanspruchen, die für LINKS LS dann unzugänglich werden; besonders Speicher und Prozessorzeit. Um sicherzustellen, daß LINKS LS 98 so verläßlich und effizient wie möglich laufen kann, sollten Sie vorher alle Anwendungen schließen. Auch MS Internet Explorer, MS Exchange, MS Word usw.

Vor allem sollten Sie darauf achten, daß auch die „MS Office Shortcut Bar“ und/oder der „MS Plus System Agent“ beendet wurden! Gerade diese Utilities können dazu führen, daß die Display-Treiber nicht ordnungsgemäß funktionieren. Sie sollten diese Anwendungen grundsätzlich immer beenden, bevor Sie ein DirectX-basierendes Spiel wie LINKS LS 98 starten.

Überprüfen auf Gerätekonflikte

Viele Probleme lassen sich auf Gerätekonflikte zurückführen. Mit dem Geräte-Manager von Windows 95 kommen Sie solchen Problemen rasch auf die Spur.

So öffnen Sie den Geräte-Manager unter Windows 95:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz“

2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“

3. Klicken Sie auf „Geräte-Manager“

4. Suchen Sie in der Liste nach Geräten, die mit einem roten Kreuz oder einem gelben Ausrufezeichen markiert sind. Diese funktionieren augenscheinlich nicht korrekt und

können System-Instabilitäten hervorrufen. Wenden Sie sich zur Lösung solcher Probleme immer an den Hersteller oder Verkäufer des Computers oder Zusatzgerätes.

Überprüfen Sie die Einstellungen Ihres Virtuellen Speichers

Über das Konzept „virtueller Speicher“ werden Hauptspeicherinhalte bedarfsweise in Festplattendateien ausgelagert. So können unter Windows 95 Programme laufen, die einen höheren Speicherbedarf haben, als auf dem Computer real (als RAM) zur Verfügung steht. Aber auch wenn Sie LINKS LS 98 auf einem System mit 32 MB oder noch mehr Speicher starten, wird Windows 95 immer eine Auslagerungsdatei für den virtuellen Speicher anlegen. Am besten überlassen Sie Windows 95 alleine die Verwaltung der Auslagerungsdatei („Swap-File“). Wenn Sie die Größe der Auslagerungsdatei willkürlich begrenzen, kann darunter die System-Leistungsfähigkeit leiden.

Zu wenig oder überhaupt kein freier Plattenplatz haben offensichtliche Auswirkungen auf die Leistung der Programme, da nur wenig oder gar kein Platz für die Auslagerungsdatei verfügbar ist. Das kann dazu führen, daß Programme vorzeitig beendet werden müssen oder ein ungewohntes Laufzeitverhalten an den Tag legen.

So finden Sie heraus, wie viel Speicherplatz auf der Festplatte verfügbar ist:

1. Doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz“
2. Klicken Sie einmal auf den Datenträger mit der Bezeichnung „C:“.

Am unteren Rand des „Arbeitsplatz“-Fensters finden Sie eine Statusanzeige, die Ihnen nun die Gesamtgröße und verfügbare Größe des Plattenspeichers anzeigen sollte.

Wenn Sie hier weniger als 50 MB frei haben, werden Sie vermutlich ständig mit Geschwindigkeitseinbußen bei der täglichen Arbeit konfrontiert sein. Versuchen Sie, 50 MB oder noch mehr Speicher freizusetzen, indem Sie Daten und Programme entfernen, die Sie nicht mehr benötigen. Nachdem Sie alles Überflüssige gelöscht haben, sollten Sie „Scandisk“ und das Defragmentierungs-Utility (in dieser Reihenfolge) laufen lassen. Sie finden diese Utilities unter: Programme/Zubehör/Systemprogramme.

ACHTUNG: Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche Dateien und Programme Sie löschen können, löschen Sie lieber überhaupt nichts! Wenden Sie sich an Ihren Händler oder einen Freund, der Ihnen bei diesen Fragen weiterhelfen kann. Wir bei Access Software können Ihnen aber nicht sagen, welche Dateien Sie löschen können und welche nicht.

Wie Sie die Einstellungen des virtuellen Speichers überprüfen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz“.
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“.
3. Klicken Sie auf „Leistungsmerkmale“
4. Klicken Sie auf „Virtueller Arbeitsspeicher“.
5. Stellen Sie sicher, daß die erste Option „Windows verwaltet die Einstellungen für den virtuellen Speicher (empfohlen)“ aktiviert ist.

Hardware-Beschleunigung ausschalten

Ausschalten der Hardware-Beschleunigung kann manchmal hilfreich sein, um DirectX-Spiele zum Laufen zu bringen. Diese Option hat sowieso nur geringe Auswirkungen auf die Geschwindigkeit der Grafik im System. Allerdings sollten Sie folgendes beachten: Wenn Ausschalten der Hardware-Beschleunigung tatsächlich ein Problem mit DirectX löst, muß irgend etwas mit der Grafikkarte oder dem Treiber 'faul' sein! Sie sollten diesem Problem auf der Spur bleiben, kontaktieren Sie den Hersteller Ihres Computers oder der Grafikkarte und fragen Sie ggf. nach einem neuen, zertifizierten DirectX-Treiber für Ihre Grafikkarte.

Wie Sie die Hardware-Beschleunigung ausschalten:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz".
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften".
3. Klicken Sie auf „Leistungsmerkmale"
4. Klicken Sie auf „Grafik".
5. Der Schieberegler für „Hardware-Beschleunigung" sollte ganz aufgezogen (auf 100%) sein. Stellen Sie ihn auf „Keine" und klicken Sie zweimal „OK".

Applikationen aus dem System-Ordner entfernen

Es ist möglich, wenn auch nicht besonders wahrscheinlich, daß sich Programme im System-Ordner nicht mit DirectX-Applikationen wie LINKS LS 98 vertragen. Die Programme im System-Ordner werden durch Piktogramme auf der rechten Seite der Taskleiste dargestellt, gleich neben der Uhr.

Diese System-Ordner-Programme können gewöhnlich heruntergefahren werden, indem ihre Piktogramme mit der rechten Maustaste angeklickt und dann Optionen der Art „entfernen" oder „beenden" gewählt werden. Manche können aber auch nur entfernt werden, indem die Tasten Strg + Alt + Entf gedrückt werden und „Task beenden" zu jedem gewünschten Listeneintrag gewählt wird. Dieses Vorgehen ist gefährlich und wird deshalb nicht ausdrücklich empfohlen.

Was ist DirectX®?

DirectX® ist eine Sammlung von Softwareschnittstellen, die einen direkten Zugang zur Hardware des Computers erlauben. DirectDraw etwa ist eine DirectX®-Komponente, die direkten Zugang auf die Hardware einer Grafikkarte erlaubt, ohne daß hieraus Konflikte mit dem laufenden Windows Graphic Interface (GDI) erwachsen. Es handelt sich bei DirectX® nicht um eine sehr hohe Stufe der Softwareabstraktion, wie es bei einem Application Programming Interface (API) für Grafik der Fall ist. DirectDraw stellt vielmehr eine direkte und effiziente Möglichkeit bereit, wie Subsystem-Software für Windows (wie etwa 3D-Grafik-Software und Digital-Video-Codecs) bestimmte Features einer Grafikkarte ansprechen kann.

DirectSound ist die Sound-Komponente von DirectX®. DirectSound stellt eine hardwaremäßige Beschleunigung und einen direkten Weg zur Soundhardware bereit.

Auch DirectSound ist ein geräteunabhängiges Softwareinterface, das bei der besseren Ausnutzung der Möglichkeiten spezifischer Audio-Hardware hilfreich sein kann.

DirectX® erlaubt einen direkten Zugang auf die Grafik- und Soundhardware eines Computersystems, während gleichzeitig spezifische Details der Hardware verkapselt werden. Das vorrangige Ziel bei DirectX® ist jedoch Geschwindigkeit. Neben anderen Vorteilen verspricht das Konzept vor allem Standardisierung und Vereinfachung bei der Programmierung.

In Windows 95:

1. Legen Sie die LINKS-LS-98-CD-ROM Nummer 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Klicken Sie auf „Start“.
3. Klicken Sie auf „Suchen“ und „Dateien/Ordner“.
4. Geben Sie unter „Name:“ DXSETUP ein.
5. Setzen Sie den Eintrag in „Suchen in:“ auf die CD-ROM (üblicherweise D: oder E:)
6. Klicken Sie auf “Starten”.
7. Doppelklicken Sie auf “DXSETUP.EXE”, sobald es im Ergebnisfenster erscheint.

Jetzt erscheint der DirectX®-Setup-Bildschirm. Sie können dort eine Liste der DirectX®-Komponenten erkennen, zusammen mit Versionsnummer und Zertifizierungsstatus. Sie benötigen die Komponenten „Display Driver“ (Display-Treiber) und „Audio Driver“ (Audio-Treiber). Anschliessend sehen Sie eine

Zusammenfassung der Informationen, die in der dritten Spalte des DirectX®-Setup-Bildschirms erscheinen können.

„No Hardware Support“ – (Keine Unterstützung der Hardware) Dieser Treiber wird von DirectX® nicht unterstützt, stattdessen wird eine Emulation durchgeführt. Das kann recht gut funktionieren, allerdings könnte die Geschwindigkeit des Spiels unter der erhöhten Prozessorbeanspruchung leiden. Manchmal kann es auch vorkommen, daß gar nichts mehr funktioniert. Wenden Sie sich in solchen Fällen an die Hersteller oder Verkäufer von Computer, Grafik- und Soundkarte. Vielleicht gibt es dort ein Treiber-Update für Ihre Hardware.

Das Feld bleibt leer, es wird keine Versionsnummer angezeigt – Leistung und Zuverlässigkeit dieser Zertifizierung sind unbekannt. Wenden Sie sich in solchen Fällen an die Hersteller oder Verkäufer von Computer, Grafik- und Soundkarte. Vielleicht gibt es dort ein Treiberupdate für Ihre Hardware. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die augenblicklich verwendeten Treiber nicht funktionieren werden.

Das Feld bleibt leer, aber es wird eine Versionsnummer angezeigt – DirectX unterstützt diesen Treiber, er wurde allerdings nicht mit der augenblicklich auf Ihrem Rechner installierten DirectX-Version eingerichtet. Das kann funktionieren oder auch nicht. Wenden Sie sich in solchen Fällen an die Hersteller oder Verkäufer von Computer, Grafik- und Soundkarte. Vielleicht gibt es dort ein Treiberupdate für Ihre Hardware.

„Certified“ (Zertifiziert) – Dieser Treiber wurde getestet und von Microsoft als zuverlässig eingestuft. Alle auftretenden Probleme mit Ihrer Software sind sehr wahrscheinlich nicht diesem Treiber zuzuordnen. Dennoch stellen viele

Hardwarehersteller von Zeit zu Zeit Updates ihrer Treiber bereit, entweder im Zuge von Geschwindigkeitsverbesserungen oder kleinerer Fehlerbeseitigungen. Sie sollten danach Ausschau halten.

Machen Sie sich auf jeden Fall einen Vermerk über den Zertifizierungsstatus ihrer Grafik- und Soundtreiber. Diese Informationen mögen bei zukünftigen Updates von Vorteil sein.

Es ist immer recht aufwendig, die genaue Fehlerursache bei Problemen mit Anzeige- und Soundtreibern herauszufinden und zuzuordnen. Sie sollten daher immer alle sonstigen Möglichkeiten der Fehlerbeseitigung abgeklopft haben, bevor Sie sich für den Austausch der augenblicklich verwendeten Treiber entschließen.

Manuelle Abstimmung der Windows-95-Desktop-Einstellungen

Eines der häufigsten Probleme bei DirectX sind Schwierigkeiten beim Umschalten des Bildschirmmodus'. Wann immer eine DirectX-Applikation gestartet wird, initiiert DirectX beim Gerätetreiber ein Umschalten des Grafikmodus in eine Auflösung, die den Anforderungen der Applikation gerecht wird. Das wäre beispielsweise bei LINKS LS 98 eine Auflösung von 800x600 Punkten in 16-Bit-Farbtiefe (über 65.000 Farben). Wenn Ihr normales Windows-Desktop nun eine Auflösung von lediglich 640x480 in 256 Farben hat, oder auch eine andere, beliebige Auflösung und Farbtiefe, muß DirectX jedesmal in die Auflösung von 800x600 Punkten in 16-Bit-Farbtiefe umschalten, wenn LINKS LS 98 gestartet wird.

Nun gibt es Display-Treiber, die ein paar Probleme beim „fliegenden Wechsel" der Bildschirmauflösung an den Tag legen. Das mag sich als „unzulässige Operation", in einem schwarzen Bildschirm oder in der Meldung „DirectX init failed" (Initialisierung von DirectX fehlgeschlagen) manifestieren. Wann immer Sie Probleme dieser Art feststellen, mag die Einstellung Ihres Windows-Desktops auf eine Auflösung von 800x600 Punkten in 16-Bit-Farbtiefe hilfreich sein.

So stellen Sie die Auflösung Ihres Windows-Desktops ein:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine Stelle im Desktop, an der sich sonst nichts befindet (das Desktop ist das Hauptfenster mit dem Symbol „Arbeitsplatz" und dem „Papierkorb")
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften".
3. Klicken Sie auf den Karteireiter „Einstellungen"
4. Stellen Sie die „Farbpalette" auf „High Color (16 Bit)"
5. Stellen Sie die „Auflösung" auf „800x600 Pixel".
6. Klicken Sie auf „OK" ganz unten.

Wenn der Wechsel erfolgreich verläuft, sollten Sie jetzt die gewünschte Auflösung von 800x600 Punkten in 16-Bit-Farbtiefe haben. Starten Sie nun LINKS LS 98. Sollte es Probleme mit der neuen Desktop-Auflösung geben oder gar kein Bild sichtbar sein, müssen Sie zu 640x480 zurückgehen. Starten Sie Ihren Computer neu. Wenn die Meldung „Windows 95 wird jetzt gestartet" erscheint, drücken Sie schnell die Taste

„F8“. Sie können nun im Boot-Menü den „abgesicherten Modus“ wählen. Stellen Sie dann anhand der nachfolgend beschriebenen Schritte den ursprünglichen Bildschirmmodus wieder her:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine Stelle im Desktop, an der sich sonst nichts befindet (das Desktop ist das Hauptfenster mit dem Symbol „Arbeitsplatz“ und dem „Papierkorb“)
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“.
3. Klicken Sie auf den Karteireiter „Einstellungen“
4. Stellen Sie die „Farbpalette“ auf „256 Farben“
5. Stellen Sie die „Auflösung“ auf „640x480 Pixel“.
6. Klicken Sie auf „OK“ ganz unten.

DirectX neu installieren

Als dieses Handbuch geschrieben wurde, gab es bereits vier Versionen von DirectX, 1, 2, 3 und 3a. Wenn Sie schon einmal ein DirectX-Spiel unter Windows 95 installiert haben, werden Sie auch bereits eine der vier DirectX-Versionen auf ihrem System haben. LINKS LS 98 wird mit DirectX 3.0a ausgeliefert.

Microsoft wird regelmäßige DirectX-Updates herausbringen, um weiterreichende Kompatibilität und Fehlerbereinigung sicherzustellen. Sobald Sie Probleme mit den früher als DirectX 3.0a liegenden Versionen feststellen, sollten Sie DirectX von der LINKS-LS-98-CD-ROM Nummer 1 neu installieren. Auch wenn Sie diese Version bereits installiert haben, sollten Sie stets nach Folgeversionen Ausschau halten. Weitere Informationen zu DirectX-Updates erhalten Sie auf den Web-Servern von Microsoft (http://www.microsoft.com). Sie können mit der Suchfunktion auf dieser Homepage gezielt nach Updates suchen.

Um DirectX von der LINKS-LS-98-CD-ROM zu installieren:

1. Legen Sie die CD-ROM Nummer 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Klicken Sie auf „Start“.

Updaten von Anzeige- und Soundtreibern

Es ist immer zu empfehlen, die neuesten Versionen der Grafik- und Soundkartentreiber zu installieren. Meistens beinhalten neuere Versionen bessere Performance und Stabilität. Für manche älteren Karten gibt es nur die mitgelieferten Treiber von der Microsoft-Windows-CD-ROM. Für neuere Produkte bietet der Hersteller zumeist regelmäßige Updates an. Lesen Sie das Kapitel ‘Computer, Grafik- und Audiohardware´, um mehr über die Updatepolitik des Herstellers Ihrer Karten zu erfahren.

Mögliche Probleme mit Treiber-Updates

Wenn Sie eine neue Version von DirectX installiert haben oder neue Treiber für Ihre Sound- oder Grafikkarte, könnten sich beim nächsten Start von Windows Probleme einstellen. Dann sollten Sie sich die Möglichkeit offen halten, wieder zu den alten Versionen zurückzukehren. Wenn die alten Treiber beim DirectX-Setup überschrieben wurden, können Sie einfach die Option „Restore display drivers“ oder „Restore audio drivers“ (Anzeige- oder Soundtreiber wiederherstellen) im Programm DXSETUP nutzen. Wenn Sie die Treiber selbst oder mit einem anderen Setup-Utility überschrieben haben, müssen Sie sowohl die Identifikation wie auch den Speicherort der Treiberdateien kennen, um Windows 95 zum Re-Installieren der alten Treiber zu veranlassen.

Es kann auch passieren, daß Windows 95 mit den neuen Treibern überhaupt nicht starten will. Das ist nicht so schlimm, wie es zunächst aussieht. Sie können Windows dann immer noch im „abgesicherten Modus“ starten. Wenn sich Windows 95 nach der Installation von DirectX oder eines OEM-Display-Treibers nicht mehr starten läßt, werden Sie wahrscheinlich eines der folgenden Symptome feststellen.

(1) Windows startet normal, meldet danach jedoch, daß Ihre Grafikkarte nicht richtig installiert ist.

Dies ist normalerweise ein Indiz dafür, daß der installierte Treiber nicht zu Ihrer Grafikkarte paßt. Deswegen konnte er nicht ordnungsgemäß gestartet werden. Andernfalls ist vielleicht Ihre Grafikkarte defekt oder arbeitet mit neuen, beschleunigten Funktionen des Treibers nicht zusammen.

Wenn Sie auf diesen Fehler stoßen, wenden Sie sich an den Hersteller oder Verkäufer der Grafikkarte und fragen Sie, ob das Problem vielleicht schon gelöst wurde. Wenn Sie sich zutrauen, den Treiber selbst auszutauschen, halten Sie sich an die nachfolgend dokumentierten Arbeitsschritte:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine Stelle im Desktop, an der sich sonst nichts befindet (das Desktop ist das Hauptfenster mit dem Symbol „Arbeitsplatz“ und dem „Papierkorb“)
2. Klicken Sie auf „Eigenschaften“.
3. Klicken Sie auf den Karteireiter „Einstellungen“
4. Klicken Sie auf „Erweitert“ („Konfiguration“ unter NT)
5. Klicken Sie auf „Ändern“
6. Wenn Sie den richtigen Treiber schon sehen können, wählen Sie ihn aus der Liste aus. Wenn er nicht in der Liste erscheint, klicken Sie auf „Diskette“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen. Sie müssen jetzt die Diskette des Herstellers bereithalten und den Treiber von dort laden.
7. Sollten Sie den Treiber nicht finden können, klicken Sie (unter Windows 95) auf „Alle Geräte anzeigen“, dann auf „Standard-Grafikkartentypen“ im linken Auswahlbereich und „VGA-kompatible Grafikkarte“ im rechten Auswahlbereich.
8. Wenn Sie den richtigen Treiber eingestellt haben, klicken Sie solange auf „OK“, bis Sie zum Neustarten des Computers aufgefordert werden.

(2) Windows startet zwar normal, doch ist das Bild gestört, unleserlich oder versetzt. Oder Windows versucht zu starten und endet mit einem schwarzen Bildschirm.

Dieses Problem zeigt sich gewöhnlich beim Updaten von Treibern. Neuere Treiber führen gewöhnlich höhere Bildwiederholraten ein, manchmal höher, als der Monitor es verkraften kann. Daraus folgt die Bildstörung. Sie müssen Windows im „abgesicherten Modus“ starten, um die Bildwiederholrate herabzusetzen oder den alten Treiber wieder installieren, um die Störungen zu beheben.

1. Schalten Sie den Computer ein.

2. Wenn die Meldung „Windows 95 wird jetzt gestartet“ erscheint, drücken Sie die „F8“-Taste.

3. Wählen Sie im Bootmenü einen „abgesicherten Modus“ aus und drücken Sie „Return“.

4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine Stelle im Desktop, an der sich sonst nichts befindet (das Desktop ist das Hauptfenster mit dem Symbol „Arbeitsplatz“ und dem „Papierkorb“).

5. Klicken Sie auf „Eigenschaften“.

6. Klicken Sie auf die Register-Karte „Einstellungen“.

7. Klicken Sie auf „Erweitert“ („Konfiguration“ unter NT).

8. Klicken Sie auf „Ändern“

9. Wenn Sie den richtigen Treiber schon sehen können, wählen Sie ihn aus der Liste aus. Wenn er nicht in der Liste erscheint, klicken Sie auf „Diskette“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen. Sie müssen jetzt die Diskette des Herstellers bereithalten und den Treiber von dort laden.

10. Sollten Sie den Treiber nicht finden können, klicken Sie (unter Windows 95) auf „Alle Geräte anzeigen“, dann auf „Standardgrafikkartentypen“ im linken Auswahlbereich und „VGA-kompatible Grafikkarte“ im rechten Auswahlbereich.

11. Wenn Sie den richtigen Treiber eingestellt haben, klicken Sie solange auf „OK“, bis Sie zum Neustarten des Computers aufgefordert werden.

Windows 95 updaten

Wenn Sie bei Windows 95 schon über ein Jahr oder länger keine neuen Versionen installiert haben, sollten Sie sich jetzt nach einem Update umsehen. Sie benötigen dagegen kein Update, wenn Sie bereits die Versionen 4.00.950a oder 4.00.95b (OEM OSR2) installiert haben.

Windows 95 service pack Wenn Sie schon länger als ein Jahr kein Windows-Update durchgeführt haben, sollten Sie das Service-Pack 1 installieren.

http://www.microsoft.com/windows/software/servpak1/sphome.htm

Kernel32 Update Das mag bei Systemen hilfreich sind, auf denen sich ein Fehler im Kernel32 bemerkbar macht.

http://www.microsoft.com/windows/software/krnlupd.htm

Regclean Dieses Update behebt ein paar Fehler mit der Windows-System-Registry.

http://www.microsoft.com/kb/articles/q147/7/69.htm

Password List Update Wenn Sie Probleme beim DFÜ-Netzwerk feststellen, könnte Ihnen dieses Update weiterhelfen.

http://www.microsoft.com/windows/software/passwd.htm

Benutzer von Windows NT 4.0 sollten immer das letzte verfügbare Service-Pack installiert haben.

http://www.microsoft.com/NTWksSupport/Default-sl.htm

Mögliche Inkompatibilitäten von Display-Treibern und DirectX

Alliance Promotion

Sie benötigen möglicherweise den bei DirectX 2.0 mitgelieferten Treiber.

Chips & Technologies

Sie benötigen möglicherweise den Treiber des Chip-Herstellers, Chips & technologies.

Cirrus Logic

542X

Diese Chips finden sich meist auf Vesa-Local-Bus-Karten (VLB). Da VLB ein recht alter Standard für 486-Rechner ist und die Minimalanforderung für LINKS LS 98 ohnehin ein Pentium-90 ist, dürfte niemand davon ernstlich betroffen sein.

544X

Der Treiber bei DirectX 3.0a unterstützt nicht dieses Chip-Set von Cirrus. Sie müssen vorher den Treiber für den Cirrus 5434 von Hand installieren, damit sich DirectX ordnungsgemäß installieren läßt.

Auf S3 Trio 64 V+ basierende Karten

Manche dieser Karten (wie die Diamond Stealth 64) haben möglicherweise Probleme mit DirectX 3.0 und höher. Sehen Sie in diesem Fall mal nach, was da los ist.

TSENG ET6000 (Tseng, jaton)

Die generischen ET6000-Treiber von Tseng und Jaton haben offensichtlich Probleme mit DirectX. Dies scheinen aber die einzigen Treiber zu sein, die Probleme machen. Falls Sie eine OEM-Karte mit diesen Chips haben, etwa die Lightspeed 128 oder Dynamite 128, sollten keine Probleme auftauchen.

Mögliche Inkompatibilitäten von Soundtreibern und DirectX

LINKS LS 98 bedient sich DirectSound, um Sound wiederzugeben. Jede 100%ig DirectX-kompatible Soundkarte sollte problemlos funktionieren. Wenn Sie dennoch Probleme bemerken, können diese durch einen falschen oder veralteten Treiber verursacht werden. Weiter unten finden Sie eine Liste der bekannten Soundkarten, die mit dem DirectX-3-Treiber von LINKS LS 98 möglicherweise Schwierigkeiten machen könnten. Installieren Sie im Zweifel LINKS LS 98 mit dem passenden DirectX-Treiber neu. Wenn das auch nichts hilft, versuchen Sie den Treiber des

Soundkartenherstellers erneut zu installieren. Wenden Sie sich ansonsten an den Hersteller Ihrer Soundkarte, um mehr über lieferbare DirectX-3-Treiber in Erfahrung zu bringen.

Aztech

(Zur Drucklegung dieses Handbuches gab es noch keine neuen Treiber für diese Karte)

Compaq ESS 1888 Sound

MWave

Web-Links zu Herstellern von Computern, Sound- und Grafikkarten

Computerhersteller

Acer America Corp.	http://www.acer.com/aac
AST Computers inc.	http://www.ast.com
Compaq Computer Corp.	http://www.compaq.com
Dell Computer Corp.	http://www.dell.com
Gateway 2000	ttp://www.gw2k.com
Hewlett-Packard	http://www.hp.com
IBM	tp://www.ibm.com
Micron Electronics	http://www.mei.micron.com
NEC Technologies	http://www.nec.com
Packard-Bell	ttp://www.packardbell.com
Quantex	ttp://www.qtx.com

Grafikkartenhersteller

#9 Visual Technologies.	http://www.nine.com
Alliance Semiconductors.	http://www.alsc.com
ATI Technologies`	ttp://www.ati.com

MUSIK VON:

TITEL:

“KAOPUIKI ALOHA”, by Hapa licensed courtesy of Coconut Grove Recording Co., Inc.

“ANJULI”, by Hapa licensed courtesy of Coconut Grove Recording Co., Inc.

“LEI PIKAKI”, by Hapa licensed courtesy of Coconut Grove Recording Co., Inc.

“JUSTIN’S LULLABYE”, by Hapa licensed courtesy of Coconut Grove Recording Co., Inc.

“KU’U LEI AWAPUHI”, by Hapa licensed courtesy of Coconut Grove Recording Co., Inc.

“MARATHON”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

“SNOWFALL”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

“LITE MOVES”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

“MOUNTAIN AIR”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

“EARLY DAWN”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

“IN MOTION”, licensed courtesy of E.L.S. Productions.

KOMPONISTEN:

“KAOPUIKI ALOHA”, Barry Flanagan c 19__ Alexandria Music (ASCAP).

“ANJULI”, Barry Flanagan c 19__ Alexandria Music (ASCAP).

“LEI PIKAKI”, Barry Flanagan c 19__ Alexandria Music (ASCAP).

“JUSTIN’S LULLABYE”, Barry Flanagan c 19__ Alexandria Music (ASCAP).

“KU’U LEI AWAPUHI”, Emily Taylor c 19__ Alexandria Music (ASCAP).

“MARATHON”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

“SNOWFALL”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

“LITE MOVES”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

“MOUNTAIN AIR”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

“EARLY DAWN”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

“IN MOTION”, Mark McLelland c 1990 E.L.S. Productions.

WICHTIGE INFORMATION: LESEN SIE DIES ZUERST!

LESEN SIE DIE BEDINGUNGEN UND VEREINBARUNGEN DIESES SOFTWARE-LIZENZVERTRAGES SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIE SOFTWARE („Software“) BENUTZEN. SIE STIMMEN DEN BEDINGUNGEN ZU UND VERPFLICHTEN SICH, SIE EINZUHALTEN, WAS DIE LIZENSIERUNG UND DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE BETRIFFT.

WENN SIE DEN BEDINGUNGEN NICHT ZUSTIMMEN WOLLEN, MÜSSEN SIE DIESE SOFTWARE BINNEN FÜNFZEHN (15) TAGEN GEGEN ERSTATTUNG DES KAUFPREISES ZURÜCKGEBEN.

ES IST UNTERSAGT, DIESE SOFTWARE ZU BENUTZEN, ZU KOPIEREN, ZU VERÄNDERN, SOLANGE EINE ERLAUBNIS HIERZU NICHT AUSDRÜCKLICH IM LIZENZVERTRAG EINGERÄUMT WIRD.

Benutzungslizenz: Diese Software wird nur lizensiert, nicht verkauft. Zu den Bedingungen der Firma Access Software, Inc. („ACCESS“) erhält der Käufer („Käufer“) das nicht ausschließliche und nicht übertragbare Recht, eine Kopie dieser Software, in maschinenlesbarer Form, sowie die zugehörige Dokumentation, auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Die Software befindet sich „In Benutzung“, sobald Sie in den Hauptspeicher (RAM) des Computers kopiert wurde oder sich auf dauerhaften Speichermedien (zum Beispiel Festplatten) des Käufers befindet. Für jeden Computer im Netzwerk mit Zugriff auf diese Daten muß eine Einzellizenz erworben werden.

Persönlicher Gebrauch: Diese Software wird nur für den persönlichen und nichtkommerziellen Gebrauch des Käufers lizensiert.

Beschränkte Nutzung. Sie dürfen NICHT: Diese Software oder die Dokumentation kopieren oder reproduzieren, mit Ausnahme einer (1) Sicherungskopie. Sie dürfen ferner diese Software weder vermieten, verleasen, noch verkaufen, Unterlizenzen vergeben, übertragen, vertreiben oder die Software oder Dokumentation in einem Netzwerk zur Verfügung stellen. Sie dürfen die Software nicht modifizieren, anpassen, übersetzen, dekompilieren, disassemblieren, entschlüsseln, extrahieren oder irgendeine andere Form der Zurückentwicklung daran praktizieren, noch diese Software weiterverarbeiten oder Folgeprodukte daraus erzeugen. Auch dürfen Sie Hinweise in der Software auf das Eigentumsverhältnis zu Access Software oder deren Lizenznehmer nicht verändern oder entfernen.

Eigentum: Diese Software und die Dokumentation, deren Inhalte und alle Kopien von Software und Dokumentation sind Eigentum von Access Software und deren Lizenznehmer. Diese Ansprüche werden durch die Gesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, anderer Länder der Welt und internationalen Vereinbarungen geschützt: Das Urheberrecht, das Warenzeichenrecht und andere Rechte an geistigem Eigentum. Alle nichterteilten Rechte sind Access und seinen Lizenznehmern vorbehalten. Jedes unautorisierte Kopieren oder die Verletzung der hier genannten Bestimmungen kann straf- und zivilrechtliche Folgen haben.

Beschränkte Garantie: Access übernimmt für die fehlerfreie Beschaffenheit des Mediums der CD-ROM die Garantie von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum. Falls sich binnen dieser Frist der Datenträger als fehlerhaft herausstellt, wird er von Access gegen Vorlage der Kaufquittung kostenlos gegen ein einwandfreies Medium ausgetauscht. Weitere Garantien werden nicht ausgesprochen, die Software wird „verkauft wie gesehen“. Alle eingeräumten Garantieansprüche können nur vom Käufer als Lizenznehmer wahrgenommen werden.

Ansprüche des Käufers: Die einzige Verantwortung trägt ACCESS für die fehlerfreie Beschaffenheit des Mediums. Der Käufer hat lediglich Anspruch auf Ersatz oder Beseitigung eines Defektes des Mediums. Schlägt eine Nachbesserung fehl, so hat der Käufer lediglich Anspruch auf Erstattung des Kaufpreises, nach Rückgabe der Software einschließlich der Dokumentation.

Ausschluß weiterer Garantieansprüche:

ACCESS GEWÄHRT KEINE WEITERREICHENDEN GARANTIEN, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, BEZÜGLICH DER AUF DIESER CD GESPEICHERTEN SOFTWARE ODER DEM IM HANDBUCH BESCHRIEBENEN SPIEL. WEDER FÜR DIE QUALITÄT, NOCH FÜR DIE ARBEITSERGEBNISSE, DIE ANWENDBARKEIT ODER NUTZBARKEIT FÜR IRGENDEINEN ZWECK WIRD EINE ZUSICHERUNG AUSGESPROCHEN. PROGRAMM UND SPIEL GELTEN ALS VERKAUFT „WIE GESEHEN“, BEZÜGLICH QUALITÄT UND LEISTUNGSFÄHIGKEIT TRÄGT DER KÄUFER DAS VOLLE RISIKO. IN KEINEM FALL KANN ACCESS FÜR DIREKTE, INDIREKTE, NEBENSÄCHLICHE ODER ZWANGSLÄUFIGE SCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN, DIE AUS EINEM FEHLER DER CD-ROM ODER DEM DARAUF GESPEICHERTEN PROGRAMM MÖGLICHERWEISE

RESULTIEREN KÖNNTEN, AUCH DANN NICHT, WENN ACCESS BEREITS VORHER AUF DIE GEFAHR SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. (DA IN MANCHEN LÄNDERN DER AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN ODER DIE BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR NEBENSÄCHLICHE ODER ZWANGSLÄUFIGE SCHÄDEN NICHT RECHTSGÜLTIG VEREINBART WERDEN KANN, TREFFEN DIE OBIGEN BESCHRÄNKUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT ÜBERALL ZU).

Vertraulichkeit: Diese Software enthält Betriebsgeheimnisse, sowie vertrauliche Informationen, die sich im Besitz von Access und seiner Lizenznehmer befinden. Sie verpflichten sich als Käufer, alle angemessenen Möglichkeiten auszuschöpfen, damit diese Informationen nicht in die Hände Unbefugter gelangen können.

[Übertragung: Sie können diese Software und Ihre Rechte daran auf der Basis dieser Lizenzvereinbarung an Dritte übertragen, sofern diese ebenfalls die Lizenzbedingungen akzeptieren. Sie müssen in diesem Fall jegliche Nutzung an Software und Dokumentation einstellen und sämtliche Kopien vernichten.]

Erlöschen: Diese Lizenzvereinbarung ist solange gültig, bis sie beendet wird. Sie können das Lizenzverhältnis jederzeit beenden, indem Sie alle Kopien von Software und Dokumentation vernichten. Das Lizenzabkommen endet automatisch und auch ohne Zutun von Access, sobald der Käufer eine Bestimmung der Lizenzvereinbarung verletzt. Mit dem Erlöschen der Lizenzvereinbarung ist der Käufer verpflichtet, sämtliche Kopien von Software und Dokumentation vernichten.

Export: Diese Software wurde für den Gebrauch in den U.S.A. und ihren Territorien lizensiert, sowie für jedes andere Land, in das sie auf legalem Weg exportiert wurde. Sie verpflichten sich dazu, die Software nicht zu exportieren, zu re-exportieren, direkt oder indirekt. Das gilt auch für die technischen Inhalte und etwaige Derivatprodukte der Software, sofern es nicht nach Bestimmungsort, Endbenutzer und allen anderen Belangen im Einklang mit den US-Exportgesetzen geschieht.

Wenn Sie weitere Fragen zu dieser Lizenzvereinbarung haben, schreiben Sie an:

Eidos Interactive Ltd

2-3 Holford Way

Holford

Birmingham

West Midlands

B6 7AX

Großbritannien